ゲームギアソフト
まどうものがたりI
笑って泣いてしゃべりまくる！
とってもおかしな
3Dマジカルボイスロープレ!!
魔導物語I
3つの魔導球
12月3日発売　5,500円
ロープレゲーム
©1993 SEGA/COMPILE
“ぷよぷよ”でおなじみのかわいいキャラクターたちが、ダンジョンタイプの3Dロープレゲームで登場。サンプリングボイスや、主人公の状態が表情でわかるファジーパラメーター、オートマッピングなど、ウレシイ機能いっぱいだ！
いつでもどこでもカラーが楽しい
ゲームギア
GAME GEAR
ゲームギア
●ゲームギアソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。　●画面はハメコミ合成です。　●チューナーパックは別売りです。
ゲームギアソフト
なぞぷよ2
12月10日発売予定
4,500円(予価)
クイズ・パズルゲーム
考えろ
そしてハマれ。
とどまるトコロを知らないぷよぷよ人気は、ユーザーから問題を募集するという大胆な企画まで生んだ。全200問の他に、自分で問題を作れる“エディット機能”で、末永〜く遊べるクイズ・パズルゲームだ。
©1993 SEGA/COMPILE
●セガはJリーグ・ジェフユナイテッドを応援します。
©SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
第一糀谷事業所　〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235　受付/月〜金曜日：10時〜17時（祝祭日除く）
定価1,280円（本体1,243円）　雑誌18362-12　T1018362121287
マイコンBASICマガジン別冊 ALL ABOUT ぷよぷよ
一九九三年十二月三十日発行
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(三四四五)六一一一
ALL ABOUT シリーズ 2
ALL ABOUT ぷよぷよ
スタジオベントスタッフ・編
電波新聞社
マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT シリーズ Vol.2
ALL ABOUT
ぷよぷよ
©COMPILE
世界一の「ぷよらー」になれ！
大会優勝&準優勝の業界最強スタッフが
『ぷよぷよ』のあらゆるテクニックと秘密を徹底解剖
全機種版に対応
スーパーファミコン
メガドライブ
ゲームギア
PCエンジン
アーケード
ファミコン
PC-9801
MSX2
特別掲載
小説「バトル・オブ・ぷよぷよ」
山下章
ぷよぷよ全曲楽譜集
スタジオベントスタッフ・編

マイコンBASICマガジン別冊

出た!!

大好評を得たベーマガの別冊シリーズが、今ここに完全復活!!

★超スクープ!!「餓狼伝説SPECIAL」情報!!
★ゲームセンターで大人気の対戦格闘ゲームの魅力を満載。設定資料もたっぷり!
★全9作品98キャラクターのデータを完全掲載。エンディングまでドドーッと見せるぞ!!
★ワールドヒーローズ2の開発手記+αも載っている!

格闘ゲームファンによる、格闘ゲームファンのための一冊だ!!

ALL ABOUTシリーズ1

オールアバウト対戦格闘ゲーム

A5判208ページ 定価1,480円 好評発売中

★掲載ゲーム ■ストリートファイターIIダッシュターボ■ワールドヒーローズ2■餓狼伝説2■ファイターズヒストリー■マーシャルチャンピオン■ナックルヘッズ■餓狼伝説■ワールドヒーローズ■龍虎の拳

スタジオベントスタッフ・編

㈱電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-1
TEL03-3445-6111 FAX03-3444-751

マイコンソフト

かつて、この世で最も美しく平穏な国と詠われたローレンス王国。人々は森や山の精霊たちと共存し、この平和が永遠に続くと信じていた。が、嵐の神の使いとして崇められていたドラゴンの突然の反乱で、ローレンス王国は混乱に陥ることになる。国民に愛されている王女セリアを誘拐したドラゴンは、王女の身柄と引き換えに王国のすべてを要求してきたのだった。横暴なドラゴンの脅迫に絶望した国民の前に一人の若者が現れた。彼の名前はクロービス。ドラゴンを倒し、王女セリアを救うべく、たった一本の剣をたずさえて、彼は旅立った。

あのアーケード・ゲームの名作『ドラゴンバスター』がX68000上についに登場!

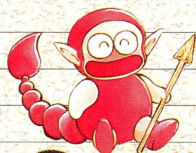
ドラゴンバスターは、1984年㈱ナムコの作品です。主人公・クロービスを操作して、ラウンド・マップを進み、待ち受けるドラゴンを倒していくゲームです。最初のアイテムは1本の剣のみですが、行く先々で手に入るアイテムでパワーアップしていくことができます。キミはドラゴンに捕らえられたローレンス王国王女セリアを救出することができるか!!

X68000/68030 5インチ2HD 1枚
標準価格5,300円(税別)

発売元:電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111(大代表)
企画・開発:マイコンソフト株式会社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) TEL 06-203-2827

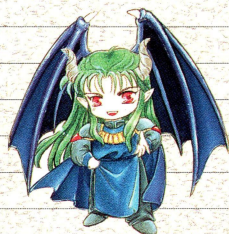
東京本社 03-3445-6111(大代表) 札幌支局 011-641-5591 関東総局 0273-26-3206 名古屋支局 052-261-4541 神戸支局 078-391-5885 下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表) 仙台支局 022-227-7211 松本支局 0263-36-2268 金沢支局 0762-63-8661 広島支局 082-228-5581 熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表) 新潟支局 025-245-2526 静岡支局 054-254-6405 京都支局 075-221-8021 高松支局 0878-61-3111 鹿児島支局 0992-26-3630

ALL ABOUT
ぷよぷよ

ALL ABOUT ぷよぷよ

STAFFより

☆山下　章
『ぷよぷよ』をテーマに，密度の濃い一冊の本を作れるか――塚本・森田氏と話し合った広島の夜を懐かしく思いだします。できました。計160ページ。まだまだ入れたい企画は山ほどあったのですが，ページ不足に……。やればできるもんですね。

☆大出　綾太
『ぷよぷよ』の本を作ろうという話がでてから早2年。紆余曲折があったものの，できあがってしまえば，どれもこれも懐かしい思い出。確実に寿命が10%は縮まっているだろうが……。さて，遅い夏休みを取るとするか――え，年末進行？ぷしゅー。

CONTENTS

監修：山下　章
編集：スタジオベントスタッフ
スタッフ：大出綾太（第1、2、4、5、6、7章・担当）
山中直樹（第3章・担当）
仲みゆき
CG／小説イラスト：高橋政輝
協力：㈱コンパイル，㈱セガ・エンタープライゼス，㈱バンプレスト，㈱NECアベニュー，徳間書店インターメディア㈱
SPECIAL THANKS：森田ぷよ道，塚本雅信，手塚一郎
制作：マイコンBASICマガジン編集部

※表紙イラスト：PCエンジン版『ぷよぷよCD』より
※目次ページのイラスト：スーパーファミコン版『すーぱーぷよぷよ』より

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ぷよぷよ

1993年12月30日第1刷発行　定価1,280円（本体1,243円）

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平　山　哲　雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電話 (03) 3445－6111
振替 東京5－51961
印刷所　奥　村　印　刷　㈱
製本所　㈱　堅　省　堂

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

☆山中　直樹
わたしの「ぷよ道」における，最大の思い出と言えば，友人宅で『ぷよぷよ』をしようとメガドライブの電源を入れたら，そのカートリッジの中身が『ソード・オブ・ソダン』に差し替えられていたことでしょう。あの瞬間は二度と忘れられません。

☆高橋　政輝
描いても描いても終わらぬ説明図の作成は，まさに現実のぷよぷよ地獄！しかし，それも終えんを迎えたっす。幾多のぷよらーたちの屍を乗り越え，ついに究極のぷよ本がここに完成！さそりまん（ワシ）にも安息の日々が訪れるのでした。

☆仲　みゆき
「ぷよ歴→FC版のヒューマン一筋から1年3か月25日。必殺技→神風。コメント→ベーマガ編集部で耳クソ並みと呼ばれている」ぷよぷよ大会の申し込み用紙にそう記入したものの，出場を果たせなかった幻のサイJAXS・リーダーとは私のことだっ。

日本全国の「ぷよらー」のみなさまへ

『ぷよぷよ』。なんともおかしなタイトルである。お店で買うときに、ちょっぴり恥ずかしくなってしまう。かくいうこの本も「オール・アバウト・ぷよぷよ」——和訳すれば「ぷよぷよのすべて」という，ゲームに興味のない人が聞いたら，あらぬ期待を抱いてしまいそうなタイトルなのだが……。

はじめに言い切ってしまおう。もしも世の中に「ぷよぷよ学」という学問があるとすれば，本書はまちがいなくその公式参考書に認定されるはずだ。この本は，『ぷよぷよ』をそれだけ徹底的に研究している。

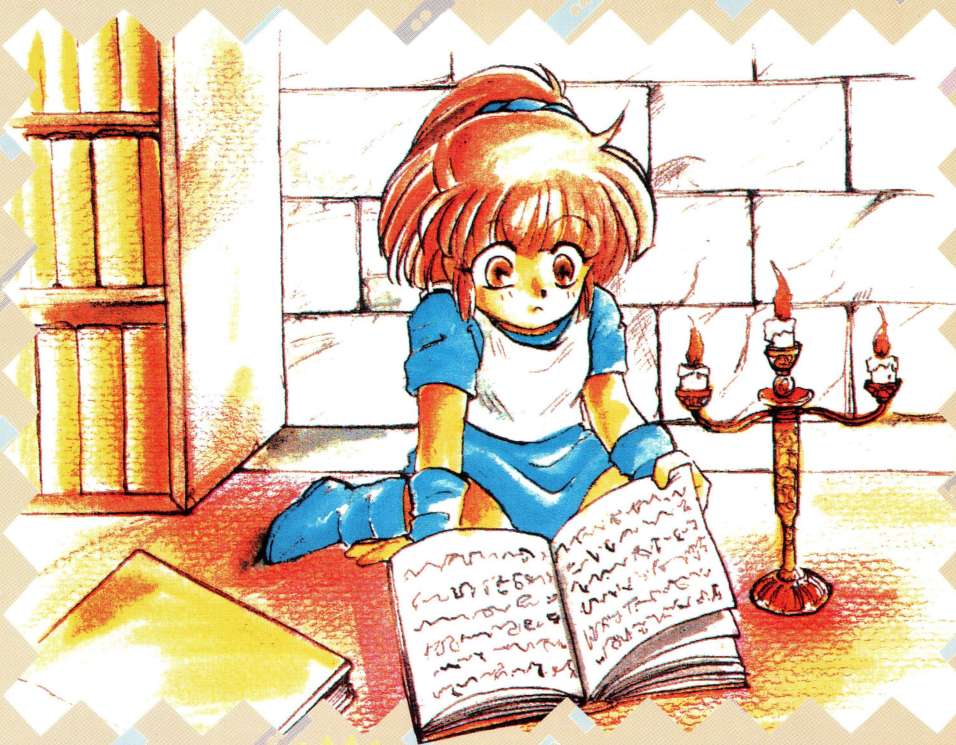
なにしろ，業界ナンバー1&2&3の「ぷよらー」が制作にあたっているわけだから，これが並大抵の本になろうはずがない（笑）。史上最強（と言い切ってしまおう）の『ぷよぷよ』本なのである。

勝つための最強テクニックを解説するだけでなく，多彩なデータや情報も掲載してあるから，『ぷよぷよ』をまったく知らない人でも十分に楽しめる。読んでいるうちに，実力もアップしていくことだろう。

そして，「すでに自分は『ぷよぷよ』を極めた。知らないことはない」と豪語しているあなた。それは，単なる思い過ごしでしかない。この本には，あなたの知らない『ぷよぷよ』の秘密が，たっぷりと隠されている。

さあ，あなたも今すぐ本書を読破し，世界最強の「ぷよらー」をめざすのだ！

ベーマガぷよら一番付第１位
大出　綾太

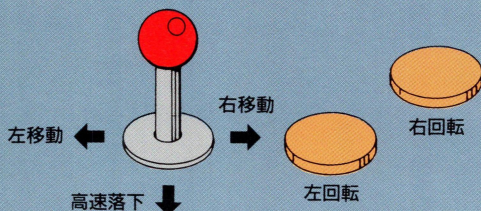
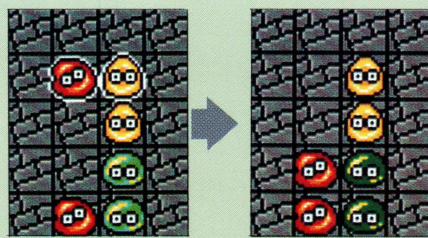
第1章 ぷよぷよの基礎知識

まずは軽くウォーミング・アップ，ルール解説からはじめよう。「ルールなんて読まなくても大丈夫」なんて思っちゃいけないぞ。『ぷよぷよ』はとても奥が深いんだ。キミがまだ知らない情報が，きっとどこかにあるぞ。

ルール・オブ・『ぷよぷよ』

基本ルールと操作方法

基本ルールはいたってカンタンだ。画面の上部から，カラフルなぷよぷよ（略してぷよ）が2個1組で落ちてくる。プレイヤーはそれを回転させたり，左右に操作したりして，一番下まで落とし，そこで同じ色のぷよを4個以上つなげて消していくのだ。

『ぷよぷよ』では親切にも，今落ちている2個1組のぷよ（以下組ぷよ）のつぎの組ぷよも教えてくれる。画面中央上部の「NEXT」という部分にでているもの（通称NEXTぷよ）がソレだ。

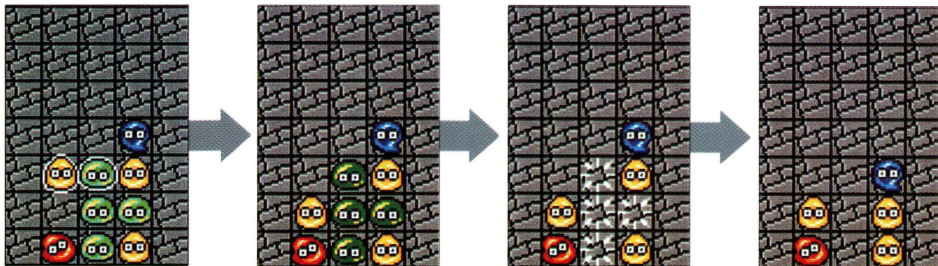
回転と移動だけだから，操作方法もわかりやすいぞ。右上図のように，レバーの左右でぷよが左右に移動，下だと高速落下。ボタンは左にあるのが左回転，右にあるのが右回転用のもの。うーん，シンプル。アーケード版ではさらにシンプルに，右回転しかできないようになっているのだ。組ぷよは永遠にくっついているのかというと，じつはそうでもない。右図のように，段差があるところに横に倒して落とすと，下に何もないぷよは，ちぎれて落ちていくのだ。

ぷよの消えかた

一番下まで落ちたぷよは，同じ色のぷよが4個以上つながると，“ぷよん”とはじけて消える。これは『ぷよぷよ』最大のオキテだ。

このオキテにもいくつかのルールがある。まず，空中では，4個つながっても消えない。ちゃんとぷよが接着してからでないと消えてくれないのだ。

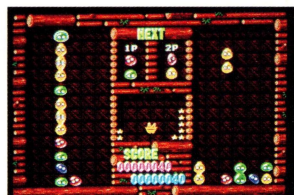
つながりかたにも注意。縦・横にはつながるけれど，ななめはダメだ。ただし，一直線ではなく，途中で折れ曲がっていても消えるぞ。

めでたくぷよが消えたときに，その上にちがう色のぷよが置いてあると，足場を失ったそのぷよは，重力に負けて下に落ちていく。下の図がその例だから，確認してみてね。

この法則を利用すると，落ちたぷよにより，さらに4個つなげて消す，なんてこともできるのだ。これが「連鎖」というテクニック。4個ずつ2回にわけて消すよりも，連鎖させてつづけて消したほうが，よりたくさんの得点がもらえるぞ。

勝敗の決定

『ぷよぷよ』は基本的に，相手と勝ち負けを競う，一種の対戦ゲーム。だから“こうなったら負け”という勝敗のルールも用意されている。

「左から３列めが，一番上まで積みあがってしまう」と負けになってしまうのだ。左から３列めは，ぷよが落ちてくる場所。つまり，その列がつまってしまうと，NEXTぷよが落ちてこれなくなって，負けてしまうわけだね。

勝敗が決定する要素は，たったこれだけ。だから，画面内にどんなにたくさんのぷよがあっても，左から３列めがつまっていなければ，まだ勝負は終わらない。逆に，画面内にあるぷよがどんなに少なくても，３列めが積み上がってしまうと負けになってしまうのだ。このことはよく覚えておこう。

▲ほかの列がどうであっても，左から３列めが上までつまると，負けてしまうのだ

連鎖と同時消し

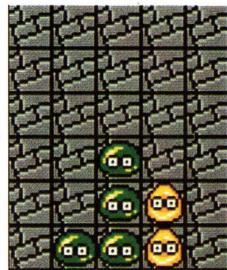
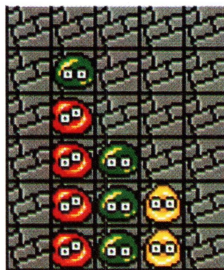
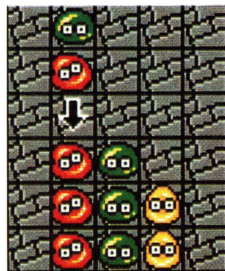
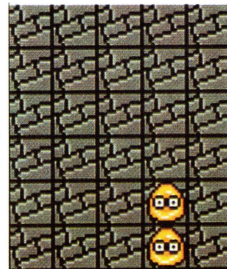
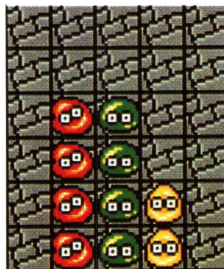
ぷよが消えたとき，その上に乗っていたぷよは下に落ちていく。この落ちたぷよによって，新たに同色ぷよが４個（以上）つながると，それらも消える。この現象が「連鎖」だ。べつの言いかたをするなら，ぷよが消えたあと，NEXTぷよが落ちてくる前に，べつのぷよたちが消えるのが連鎖だ。

１度連鎖したあと，足場を失ったぷよが落下して，再び同色ぷよが４個以上つながって消えることもありうる。さらにそのあとにも……と，場合によっては連続して連鎖が起きることもあるぞ。連鎖が１回起こる（ぷよが消えて，それによってさらに１組のぷよが消える）ことを「２連鎖」，２回起こることを「３連鎖」と呼ぶ。頭の数字は連鎖回数ではなく，消えたぷよの組数だから，注意しよう。

これとはべつの特殊な消えかたとして「同時消し」というものもある。これは，一度に２か所以上のところで，ぷよが４個（以上）１組となって消えることだ。

この場合も，何か所で同時に消えたかで，言いかたが変わってくるのだ。２か所で消えた場合は「ダブル」，３か所だと「トリプル」と呼ぶ。ただし，それらを総称して，ただの「同時（消し）」と呼ぶこともあるぞ。

連鎖と同時消しの複合パターン，たとえば３連鎖めに２か所での同時消しが起こるなんていった場合は，「３連鎖ダブル」とか「３連鎖同時」と言う。ただし，このあと４連鎖めが起こった場合は，「３連鎖めがダブルの４連鎖」と言って区別するのが普通だ。

下にある比較図で，この二つの特殊な消えかたをよ～く理解してくれ。

最大の敵“おじゃまぷよ”

おじゃまぷよって?

『ぷよぷよ』が，勝敗を決める対戦ゲームであることは，さっき書いたとおり。でも，ただ落ちてくるぷよを消していくだけだと，勝負に勝つには相手が自滅するのを待つしかない，なんとも不毛な戦いになってしまう。対戦ゲームなのに相手に攻撃できないのかというと，安心めされ，ちゃんと攻撃手段も用意されているのだ。

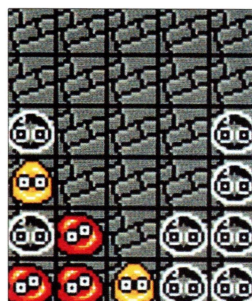
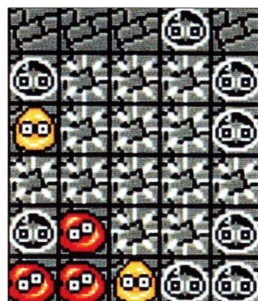
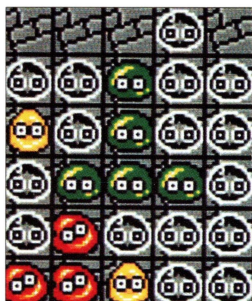
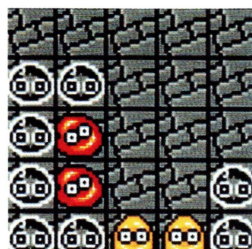
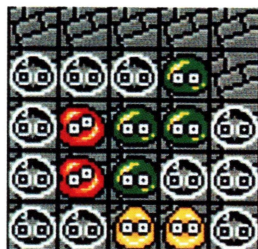
ぷよを消したり，レバーを下に入れて落ちてくるぷよを高速落下させたりすると，得点が入る。この得点によって，「おじゃまぷよ」という，色のついていない透明なぷよを相手側に降らすことができるのだ。

しかも，得点の量によっては，あっという間に相手をゲーム・オーバーにするだけのおじゃまぷよを降らすこともできるぞ。

◀大量のおじゃまぷよを相手に送り込め!

おじゃまぷよの性質

さて，『ぷよぷよ』唯一の攻撃手段であるおじゃまぷよ。こいつはいったいどんな性質を持っているんだろう？特徴としては，透明であることが大きな要素。色が着いていないから，普通に落ちてくる2個1組のぷよをつなげて消す，ということはできないのだ。では，おじゃまぷよを4個つなげると消えるのかというと，そんなこともない。

おじゃまぷよは，その隣りで色の着いたぷよが消えたときに，つられて消えるのだ。隣りと言っても，例のごとく，縦・横だけで，ナナメでは消えてくれないぞ。ちょっと理解しにくいけれど，“おじゃまぷよを制するものは『ぷよぷよ』を制す”という格言まであるくらい，おじゃまぷよは重要な要素なのだ。その性質をしっかりマスターしておこう。

予告ぷよ

発生したおじゃまぷよは，相手側にすぐには降らない。いっぺん蓄えられてから降るのだ。その蓄えられた量を示すのが「予告ぷよ」。画面の上部に並ぶのがソレだ。

予告ぷよは３種類あって，それぞれが，異なるおじゃまぷよの量を表わしている。小ぷよがおじゃまぷよ１個分，大ぷよが１段分，岩ぷよが５段分と覚えておけば，一目で量がわかるよね。

小ぷよ

おじゃまぷよ１個分

大ぷよ

おじゃまぷよ６個分

岩ぷよ

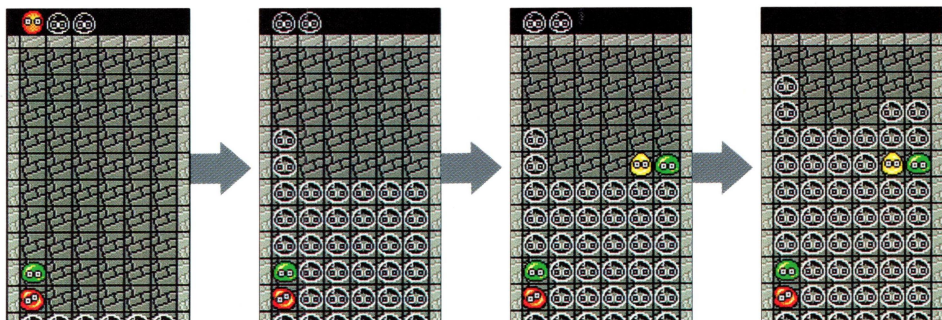
おじゃまぷよ30個分

おじゃまぷよの降りかた

おじゃまぷよの性質や，予告ぷよについてはわかったけれど，では予告ぷよとして蓄えられたおじゃまぷよは，どういうふうに降ってくるのだろうか。そのタネあかしをしよう。

カンタンに言えば，NEXTぷよが落ちてこられる状態になると，その直前におじゃまぷよが降ってくるのだ。つまり，こちら側の現在落ちている組ぷよが，一番下まで落ちきらない限りは，おじゃまぷよは降ってこない。

また，おじゃまぷよは，一度に30個（＝岩ぷよ１個分）までしか降ってこない。それ以上蓄えられていても，とりあえずは30個しか降らないのだ。

おじゃまぷよが降ったあとは，おじゃまぷよに先を越されたNEXTぷよが落ちてくる。このときにまだ予告ぷよが残っているときは，そのNEXTぷよが落ちきってから，残りのおじゃまぷよが降ってくる。それでも残った場合は，つぎの組ぷよのあとに……となる。下の図を参考にしてシステムを理解しておこう。

小ぷよは乱数で

前のページで解説したとおり，予告ぷよの大ぷよはおじゃまぷよ６個分，すなわち１段分で，岩ぷよはおじゃまぷよ30個分，すなわち５段分だ。この２種類の予告ぷよの場合，おじゃまぷよは必ずフィールドの横１段ずつ，きれいに並んで降ってくる。

それに対して小ぷよはおじゃまぷよ１個分。どこかの１列に降ってくる，というのは予想できるけれど，いったいどの列に降ってくるんだろう？

結論から言うと，どの列に降ってくるのかは，乱数で決まっているのだ。つまり，予告ぷよが小ぷよ１個のとき，１～６列めのどの列におじゃまぷよが１個降ってくるのか……それは降ってくるまでわからない，というわけ。

小ぷよが２個の場合も同じで，降ってくるまではどの列とどの列に降るのか，予測できないのだ。言うまでもなく３個，４個，５個の場合も同じだぞ。

では，降る場所はいつも完全な乱数なのか言うと，それはちょっとだけマチガイ。じつは，高く積み上がっている列には，若干降りにくくなっているのだ。開発者の話だと，一番上までつまってしまう可能性を少なくしているんだって。いや～，なんて心優しいんでしょう。

STEP UP! 積み上がった列には降るのだろうか？

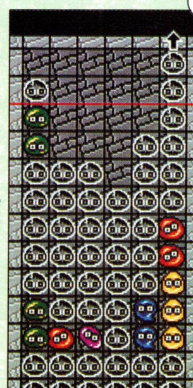
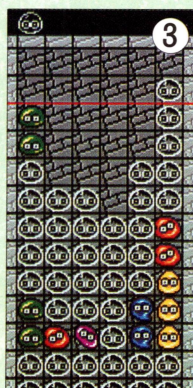
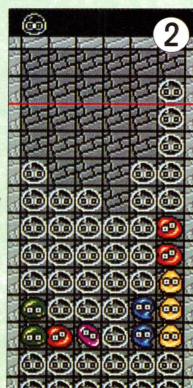
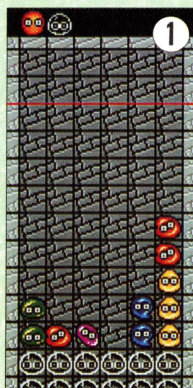
画面最上部まで積み上がった列に，おじゃまぷよは降るのだろうか。ちょっと検証してみよう。下の図は，最上部が予告ぷよの表示部分，赤いラインから下が画面に映っているフィールドの様子で，上が画面外の様子だ。

①初期状態。予告ぷよとして，岩ぷよと大ぷよが１個ずつ控えている。

②まず岩ぷよ＝おじゃまぷよ30個が降ってきた。右端の列は，画面外にもおじゃまぷよが積まれているよね。じつは，画面外にも，こうして１段分だけぷよを積めるのだ（一部機種を除く）。当然普通のぷよも積めるぞ。

③緑＋緑の組ぷよが落ちてきた。

④残りの大ぷよ＝おじゃまぷよ６個分が降ってきた。ここでのポイントも右端の列。画面外に積めるのは１個までなのに，２個積んでいる状態になってしまった。この２個めはどうなるかというと，キャンセルされてもとの予告ぷよにもどってしまうのだ。つまり，小ぷよが１個残ってしまうわけ。

⑤黄＋黄の組ぷよが落ちてきた。

追加ダメージ

予告ぷよとして蓄えられているおじゃまぷよが降ってくる条件には，じつはもう一つある。それは，おじゃまぷよを送る側の，ぷよが消える処理が終わってから降ってくる，というもの。

たとえば，送る側が3連鎖をしているとする。たいていの場合，2連鎖めで予告ぷよとして小ぷよが5個くらい並ぶんだけれど，この5個のおじゃまぷよは，すぐには降ってこないのだ。このあと，送る側は3連鎖めが起こり，ここでも新たに13個程度のおじゃまぷよが発生して，前にあった5個と合計して約18個のおじゃまぷよができる。そのあとに，蓄えられた18個のおじゃまぷよが一度に降ってくるのだ。

つまり，2連鎖めで発生した5個のおじゃまぷよが最初に降って，そのあとに3連鎖めの13個が降るのではなく，18個がまとめてドバッと降ってくるという仕組みだ。連鎖が終わるまで，おじゃまぷよ落下の執行猶予(しっこうゆうよ)があるというわけだね。猶予がある代わりに，まとめて降ってくることになるんだけど…。

また，送られる側の落下中の組ぷよが落ちきらないと降らない，という法則から「追加ダメージ」という現象が起こるのだ。下の連続写真がその例。これは，一度相手におじゃまぷよを送ったあと，相手が組ぷよを落としきる前にもう一度連鎖などでおじゃまぷよを送るというもの。こうすると，前に送ったおじゃまぷよと，新たに送ったおじゃまぷよが，合計されて降ってくることになるのだ。もちろん，最大30個までだけどね。

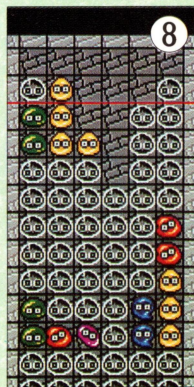
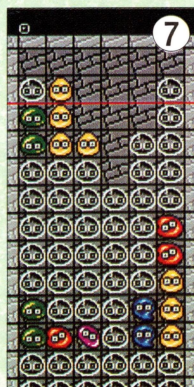
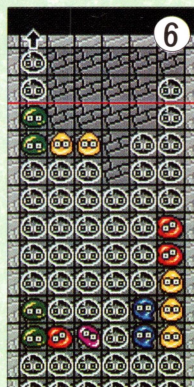
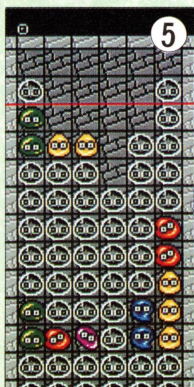
⑥キャンセルされた1個のおじゃまぷよが降ってくるのだが，ここでは乱数で，左端の列に降ってきた。しかし，この列もさっきと同じように，画面外に2個積まれた状態になってしまう。したがって再びキャンセルされ，小ぷよ1個がまたもや残されてしまうのだ。

⑦また黄＋黄の組ぷよが降ってきたので，こう置いた。これで黄ぷよが4個つながったけど，4個のうち1個だけ画面外にあるよね。じつは，こんなふうに画面の中と外で4個つながっても，消えてくれないのだ。というわけで，この黄ぷよも消えずに残るぞ。

◀大ぷよが降ったあとに確認してみると……

◀ほらこのとおり、画面外にも降ってるでしょ⁉

⑧キャンセルされていた残りのおじゃまぷよが，右から2列めに降下。これで，やっと全部降ってきたわけだ。

結論。「1個までなら画面外におじゃまぷよが降ることができる。また，積めない列に降った場合は，キャンセルされて残ってしまう」というわけだ。

得点計算&おじゃまぷよ算

【得点計算式】

『ぷよぷよ』の得点計算方法は，かなり複雑だ。自分で解析しようとして，必死にデータを取ってみても，たぶんわからないんじゃないかな，っていうくらいむずかしい。そこで，ここではすべての得点計算式を解説しよう。これでしっかりと勉強してくれ。

なかには「パズルゲームの得点計算なんて，あんまり意味がないんじゃない？」と思っている人もいるだろう。チッチッチッ，まだまだ甘いな。唯一の攻撃手段であるおじゃまぷよが発生する量は，得点によって決まるのだ。つまり，得点計算ができれば，いくつおじゃまぷよが発生するのか，カンタンに計算できるというわけだ。

この得点計算は，ぷよが消えるたびに行なわれる。連鎖しているときは，最後にまとめて計算するのではなく，1連鎖め，2連鎖め……と，毎回計算が行なわれるぞ。

消したときの得点計算

得点＝(基本pts.)×(ボーナスpts.)

★基本pts.＝消したぷよぷよの数×10×レベル数

（ひとりでorふたりでぷよぷよのときは，レベル＝1とする）

★ボーナスpts.＝Aボーナス＋Bボーナス＋Cボーナス

（合計が0のときは，ボーナスpts.＝1

合計が1000以上のときは，ボーナスpts.＝999）

●Aボーナス●

（連鎖したなボーナス）

2連鎖＝	8点
3連鎖＝	16点
4連鎖＝	32点
5連鎖＝	64点
6連鎖＝	128点
7連鎖＝	256点
8連鎖＝	512点
9連鎖以上＝	999点

●Bボーナス●

（同時に消したねボーナス）

2色＝	3点
3色＝	6点
4色＝	12点
5色＝	24点

※同じ色が2か所以上で消えた場合は，1色として計算される

●Cボーナス●

（たくさんつないだよボーナス）

5個＝	2点
6個＝	3点
7個＝	4点
8個＝	5点
9個＝	6点
10個＝	7点
11個以上＝	10点

※すべての計算において，おじゃまぷよは無視される

高速落下による得点計算

得点＝落下距離（ブロック数）

※アーケード・メガドライブ・スーパーファミコン・ＰＣエンジン版は，組ぷよが落下したブロック数で計算。PC-98・ゲームギア版は，組ぷよのそれぞれのぷよが落下したブロック数で計算されるため，同じ落下距離でも前4機種のほぼ倍となる。ファミコン・MSX 2版には落下ボーナスなし

敵キャラを倒したときの得点計算

得点＝3×(110＋L－S)^2

※得点がマイナスのときは，NO BONUS(0点)

L：ゲーム開始レベル（やさしい＝10，ふつう＝20，むずい＝30）

S：そのステージでのゲーム時間（秒数）

おじゃまぷよ算

つづいてはおじゃまぷよの個数計算式，名付けて「おじゃまぷよ算」だ。右がその公式。70点ごと，つまり70，140，210……を超えるたびに1個のおじゃまぷよが発生するのだ。まあ，70点で1個と覚えておけば十分だろう。なお，得点計算とちがって，連鎖のときは最後に一括して計算されるぞ。

さて，この式から考えると，落下ボーナスだけで70点稼いでも，おじゃまぷよが発生するように思えるが，実際には発生しない。これは，おじゃまぷよ算が，ぷよが消えたときだけに行なわれるからなのだ。

おじゃまぷよ1個＝70点(ごと)

※端数は次回の計算へ繰り越し(ゲームギア版は切り捨て)。計算が行なわれるのは，ぷよが消えたときのみ。PC-9801・ゲームギア版では落下ボーナスは加算されない

たとえば，落下ボーナスだけで100点稼いでから，ぷよを4個つなげて消して40点入ったとすると，ぷよが消えたときにおじゃまぷよ算が行なわれ，2個のおじゃまぷよが一度に発生する。

つまり，おじゃまぷよ算はぷよが消えたときだけに行なわれ，それまでに獲得した落下ボーナスは，そこにまとめて加算される，というわけだ。

	得点	=	基本pts.×(A+B+C)
1連鎖め	40	=	40
2連鎖め	660	=	60×(8＋0＋3)
3連鎖め	1890	=	90×(16＋3＋2)
4連鎖め	1280	=	40×(32＋0＋0)
合計	3870 pts.		

→おじゃまぷよ55個

上の例題で，だいたい計算方法がわかったところで，もう2問，問題をやってみよう。例1,2図にある仕掛けを作動させると，いったい何点で，いくつのおじゃまぷよができるだろう？

例1のほうは，それほどむずかしくないだろう。答えは，得点が80×3＋40×8＋90×(16＋3＋2)＝2,450点。発生するおじゃまぷよ数は2,450÷70＝35個だ。

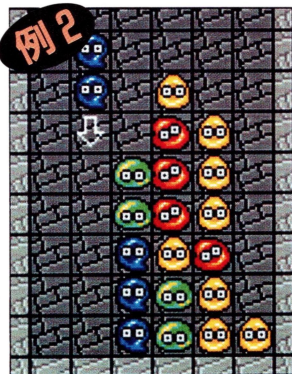
例2のほうはちょっとむずかしい。3連鎖めに3か所でぷよが消えるけど，これは単純にBボーナス＝6点ではないのだ。たしかに3か所で消えるが，消えている色数は，赤と黄の2色。つまり，Bボーナスは2色の3点なのだ。

というわけで，例2の答えは50×2＋40×8＋120×(16＋3)＝2,700点となる。よっておじゃまぷよは2,700÷70＝38個。

さて最後に，同じ個数のぷよを使った連鎖と同時消し，どちらがお得かを計算してみよう。

4個消して，そのあと「連鎖」でまた4個消えるとすると，40＋40×8＝360点。「同時」に2色が4個ずつ消えるとすると，80×3＝240点。

連鎖のほうがお得だね。3連鎖と2連鎖ダブル，4連鎖と3連鎖ダブルなどを計算しても，連鎖の得点のほうが高くなるのだ。

つまり，同時消しを狙うよりも連鎖を狙ったほうがいい，ということ。これは最重要ポイントだぞ。

機種ごとのちがい

種類	ファミコン	MSX2	アーケード	メガドライブ	PC-9801	ゲームギア	スーパーファミコン	PCエンジン
発売元	徳間書店インターメディア	コンパイル	セガ	セガ	コンパイル	セガ	バンプレスト	NECアベニュー
モード ひとりで	×	×	○	○	○	○	○	○
モード ふたりで	○	○	○	○	○	○	○	○
モード とことん	○	○	×	○	○	○	○	○
モード なぞなぞ	○	○	×	×	○	○	×	×
回転方向	左右	左右	右	左右	左右	左右	左右	左右
ぷよの色	赤,黒,緑,燈(黄緑／青)	赤,黒,緑,燈(黄緑／青)	赤,緑,紫,黄(青)	赤,緑,紫,黄(青)	赤,緑,青,黄(紫)	赤,緑,青,黄(紫)	赤,緑,紫,黄(青)	赤,緑,紫,黄(青)
フィールドの高さ	13+1段	12+1段	12+1段	12+1段	12+1段	12+1段	12+1段	12+1段
画面外判定	○	○	×	×	○	×	×	×
おじゃまぷよの個数制限	○／△	○	×	×	×	×	×	×
落下ボーナス	×	×	○	○	△	△	○	○
落下ぷよの順番	×／○	×	○	○	○	○	○	○
とこぷよカンスト得点	1億点	1億点	—	1億点	10億点	1億点	1億点	1億点
とこぷよ全消しボーナス	×	×	—	○	×	×	○	×
曲	A	A	B	B	C	C−	B	B(生演奏入り)
ボイス	×	×	b	d	c	×	b	a

『ぷよぷよ』は，たくさんの機種で発売されている。ここでは，機種別にその特徴を紹介するぞ。

上の表は，各機種のちがいをカンタンに表わしたものだ。わかりにくい項目に説明を加えておこう。(ファミコンの／で区切られている部分は，左がディスク版，右がカートリッジ版)

【ぷよの色】( )内は5色め，6色めの色。【フィールドの高さ】"＋1"は，画面外にも1段分ぷよが積める。【画面外判定】画面外に積まれたぷよが消えるかどうか。【おじゃまぷよの個数制限】○は30個で打ち止め。△は打ち止め個数が選択可。【落下ボーナス】△は組ぷよの各ぷよにボーナスがつくが，おじゃまぷよ算では無視される。【落下ぷよの順番】両者ともに，同じ組み合わせが同順番で落ちてくるかどうか。

【曲】同じアルファベットは，同じ曲を収録。−は一部収録されていない曲あり。AよりB，BよりCのほうが曲数は多い。【ボイス】a，b，c，dの順で多くの種類を収録。×はボイスなし。

※X68000版も発売予定（発売元：SPS）

ファミリーコンピュータ版

●発売元：徳間書店インターメディア●発売日：93年７月23日
●価格：5,900円●メディア：１メガROMカートリッジ

ファミコン版に収録されているゲームモードは，１プレイヤーでの「エンドレス・モード」(とこぷよ)と,「ミッション・モード」(なぞぷよ)，そして２プレイヤーでの「対戦モード」（ふたぷよ）の三つだ。

ゲーム中のBGMやSEが３種類の中から選べたり，キャラクターがぷよとヒューマン（人型）から選べたりと，その日の気分によって，雰囲気を変えて楽しめるようになっているぞ。

ファミコン版の一番の特徴は，何と言っても「リミット機能」じゃないかな。カンタンに言うと，これは，降ってくるおじゃまぷよの個数を自由に制限できる機能なのだ。

具体的には，18個（大ぷよ３個），24個(大ぷよ４個)，30個(岩ぷよ1個)，42個(岩ぷよ１個＋大ぷよ２個)，60個（岩ぷよ２個),255個(岩ぷよ７個＋小ぷよ３個）の６種類から選ぶことができる。対戦中では，いくら連鎖してもここで選んだ個数だけしかおじゃまぷよが発生しなくなるのだ。

フィールドの高さが13段分あるというのも，他機種にはない特徴だ。

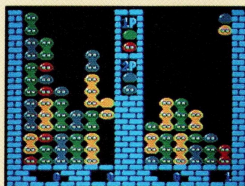
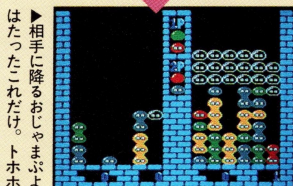
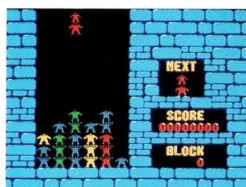
そのほかのちがいは，エンドレス・モードでのお助けキャラが選択可能，落下中の組ぷよが地面に触れると，すぐにくっついてしまう(まわせない)，画面外に積んであるぷよにも判定があって，同色ぷよを４個つなげれば画面外でも消すことができる，などだ。

BGMタイトル	
1	MORNING OF PUYOPUYO
2	ONDO OF PUYOPUYO
3	TOY OF PUYOPUYO

エンドレス&2P対戦レベル表	
1	4色からスタート
2	5色からスタート
3	6色からスタート
4	6色，おじゃまぷよ18個からスタート，スピードが速い

▲一番下にあるのがウワサのリミット機能。ファミコン・オリジナルの機能なのだ

◀ヒューマンを選択。肩を組んだりして，仲良さそう

リミット機能

◀リミットが18個だと，たくさん連鎖を作っても……

▶相手に降るおじゃまぷよはたったこれだけ。トホホ

ファミリーコンピュータ ディスク版

●発売元：徳間書店インターメディア
●発売日：91年10月25日
●価格：600円（書き換え専用）
●メディア：ディスクカード

ファミコン版には，カートリッジのほかにディスクの『ぷよぷよ』もある。このディスク版，じつを言うと世界ではじめてお目見えした，元祖『ぷよぷよ』なのだ。カートリッジ版とのちがいは，リミット機能がないことと，ハイスコアやミッション・モードでクリアしたステージ数がディスクに保存されること。

ディスクライターでの書き換え専用だったので，ほとんど話題にならなかったけれど，ディスクライターがなくなった現在となっては，入手困難な貴重ソフトになっているのだ。

MSX2版

●発売元：コンパイル●発売日：91年10月25日
●価格：6,800円●メディア：3.5インチ・ディスク

MSX2版の『ぷよぷよ』は，ハッキリ言ってしまうとファミコン版と，ほとんど同じだ。

用意されているゲームモードも1プレイヤーが「エンドレス・モード」（とこぷよ）と「ミッション・モード」（なぞぷよ），2プレイヤーが「対戦モード」（ふたぷよ）と，まったく同じ。

ちがっている部分は，リミット機能とキャラ選択がないこと，グラフィックとBGMの番号の変更，そしてレベルが1から5まであることくらいなのだ。

さて。このMSX2版とファミコン版をあわせて「旧ぷよ」と呼ぶことがある。反対に，このあとのページで紹介している機種版は「新ぷよ」と呼ぶのだ。

これは，おじゃまぷよのリミットがあるかどうか，コンピュータとの対戦ができるかどうか，落ちてくる組ぷよが1P，2P同じものかどうかという，3点によって分類される。おじゃまぷよのリミットが30個と決められており，コンピュータとの対戦ができず，組ぷよが1P，2Pで一致しないファミコン版とMSX2版は「旧ぷよ」となるわけだ。

なお，ファミコン・カートリッジ版は，リミット機能を使っておじゃまぷよの個数を255個にすれば，事実上リミットがなくなるけれど，コンピュータとの対戦ができないので，「旧ぷよ」に分類することが多いぞ。

▶マルチ・ウインドウのような選択画面だ

BGMタイトル	
1	ONDO OF PUYOPUYO
2	MORNING OF PUYOPUYO
3	TOY OF PUYOPUYO

▲ファミコン版よりも，新ぷよに近い印象のグラフィック。でも内容は旧ぷよなのだ

エンドレス&2P対戦レベル表	
1	4色からスタート
2	5色からスタート
3	6色からスタート
4	6色からスタート，スピードが速い
5	6色スタート，スピードが速く，レベルアップ速度も速い

◀ミッション・モードは，全部で52問あるぞ

㊙ ぷよがほかのキャラクターに変わってしまうのだ

MSX2版には，ぷよを他の2種類のキャラクターに変えてしまう隠しコマンドがあるのだ！　その2種類とは，ヒューマンとカーバンクル。カーバンクル・モードだと，オレンジ色のぷよしかカーバンクルに変わらないけれど，ヒューマン・モードだと，ファミコン版のようにすべての色のぷよが人型に変わるぞ。でも，つながったカーバンクルは気持ち悪い……。

ヒューマン

▲かなモードにして，キーボードの「に」を押しながら，ゲームを立ちあげればOK

カーバンクル

▲かなモードにして，キーボードの「か」を押しながら立ちあげると，こんなふうに

アーケード版

●発売元：セガ・エンタープライゼス●発売日：92年10月

ファミコン＆MSX2版が発売された1年後。リニューアルした『ぷよぷよ』は，まずアーケード版として登場した。

用意されているゲームモードは「ひとぷよ」と「ふたぷよ」の二つ。全機種の中でもっとも少ないモード数だ。

▶ゲームモードはこれだけ。まぁ、シンプル

さて，アーケード版の特徴といえば，おじゃまぷよのレートが，変動制であることだろう。おじゃまぷよは70点につき１個の割り合いで発生するんだけど，アーケード版に限っては，時間とともにこの割り合い（レート）が変動していく（下表参照）。これは，ゲーム・センターでの永久プレイを防止するために，導入された要素なのだ。

また，「ひとぷよ」での難易度の変化も独自のシステム。「ひとぷよ」でコンティニューすると，その敵キャラに限り，難易度が下がるのだ。具体的にはぷよの落下速度が下がり，敵キャラの思考時間が長くなるぞ。さらに親切にも，再度同じ敵キャラに負けてコンティニューすると，もう１段階だけ難易度が下がるのだ。

おじゃまぷよレート変動リスト

	0～15秒	16～30秒	31～45秒	46～60秒
0分	70(点)	70	70	70
1分	70	70	47	35
2分	28	23	20	18
3分	16	14	13	12
4分	11	10	9	9
5分	8	7	6	5
6分	4	4	3	3
7分	2	2	1	1
8分以降	1	1	1	1

※「ふたりでぷよぷよ」では，時計を１分遅らせる。（スタート時は－1分，レート変動は２分45秒から）

▼「ふたぷよ」でのレベル設定がないため，必ず両者「激甘」での戦いになるのだ

ボイスが多いのも特徴的。連鎖時のかけ声が8種類，敵キャラそれぞれに決め言葉，勝負が決まったときの言葉と，かなりのボイス数が収録されている。

そのほかのちがいは，「ふたぷよ」でレベルの設定がないこと，ぷよの回転方向が右回転のみであること。

最後に，メガロ50・デラックス筐体で『ぷよぷよ』をプレイすると，おじゃまぷよが降ってくるときに，イスがガタガタと揺れるのだ。同筐体の出荷台数が少ないため，これを体験したことがある人は，自慢できるぞ。

㊙コンピュータを（ちょっとだけ）弱くすることができる

アーケード版の初期バージョンには，コンピュータを弱くするというテクニックがあるのだ。それは，２プレイヤー側のレバーを，左右どちらかに入れっぱなしにするというもの。こうしておくと，コンピュータは落ちてくる組ぷよを高速落下させなくなるので，少しだけどプレイヤーの思考時間が長くなるぞ。ちなみに，メガドライブ版の初回ロットでもこの技は実行可能だ。ただし，現在流通しているバージョンではできないのであしからず。

メガドライブ版

●発売元：セガ・エンタープライゼス●発売日：92年12月18日
●価格：4,800円●メディア：4メガROMカートリッジ

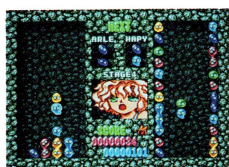
もっともメジャーな『ぷよぷよ』，それがこのメガドライブ版だろう。

用意されているモードは「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」の三つだ。アーケード版では「ふたぷよ」にはレベル設定がなかったけれど，メガドライブ版では5段階のレベルが用意されている。実力に差がある人と対戦するときには，このレベルをお互いに変えてハンディをつけて対戦すると，より熱い戦いができるぞ。

メガドライブ版の大きな特徴というと，おぷしょんモードが充実していること。下の囲みにもあるように，ボタンの設定にはじまって，コンピュータの強さやゲーム・マッチ数の設定，ボイスのオン・オフの選択，果てはボタンがちゃんと機能しているかを調べるインプット・テストまで装備しているというスグレモノなのだ。

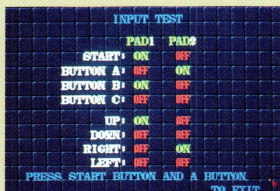
それ以外には，これといった特徴はない。というよりも，このメガドライブ版が基本となっているために，特徴というものが存在しないのだ。

ちなみに，メガドライブ版とアーケード版は，ボタンが1個か2個かのちがいだけで，基本的なシステムはまったく同じだ。メガドライブで培ったテクニックは，そっくりそのままゲーム・センターに持っていくことができるわけ。さっそく家で練習して，ゲーム・センターでその腕前を披露し，羨望の眼差しを集めよう！

▶「ひとぷよ」では4種類の難易度が選べるぞ

▼レベルは激甘から激辛までの5段階。どんな上級者でも，激甘VS激辛ではつらい！

◀じっくりと「とこぷよ」で楽しむのも，また良し

おぷしょんモードも充実しているぞ

▲各ボタンの回転方向，コンピュータの強さ，セット数，ボイスの有無が設定できる

▲インプット・モードでは，ボタンが壊れていないかをチェックしておこう

㊙ミュージック・モードがあるぞ

メガドライブ版にはなんと，ミュージック・モードまでついている。まさにいたれりつくせりだね。さて，このモードに入るにはどうすればいいのかというと，「ひとぷよ」で最後まで行こう。すると，オプション・モードに「MUSIC MODE」が追加されるぞ。

最後まで行けなーいという人は，つぎのコマンドを入れてみてくれ。タイトル画面で，1P側のパッドから「AA左BB左CC」の順でボタンとレバーを押せばいいのだ。「キーン」という音が鳴ったら成功。「MUSIC MODE」が出現しているぞ。

▲BGMのほかにボイスやSEも聴けるのだ。ボツBGMも収録されていて，お得な気分！

PC-9801版

●発売元：コンパイル●発売日：93年3月19日
●価格：7,800円●メディア：5インチ／3.5インチ・ディスク

ファミコン（ディスク）＆MSX2版を第1期，アーケード＆メガドライブ版を第2期とすると，このPC-9801版とゲームギア版は第3期の『ぷよぷよ』ということになる。創世期の第1期，旧ぷよから新ぷよに変化した第2期をへて，第3期では，新たに「なぞぷよ」が加わったのだ。

PC-9801版には，「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」「なぞぷよ」の四つのゲームモードが用意されている。

大きな特徴としては，まず落下ボーナスが多いということ。普通，落下ボーナスは組ぷよが落下したブロック分の得点が入るんだけど，98版では，組ぷよの2個のぷよ，それぞれが落下したブロック分の得点が入るのだ。具体的には，組ぷよを立てた状態で一番上から下まで落としたとき，他機種では12点のところが，98版では22点も入る。

◀立ち上げ時には，カーバンクルがガオーっ

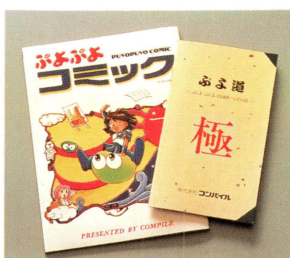
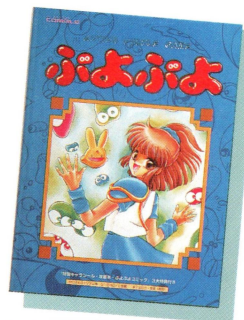
ただし，落下ボーナスはおじゃまぷよを計算するときには，まったく無視されてしまうぞ。98版では，ぷよを消したことによる得点だけで，おじゃまぷよの量が算出されるわけなのだ。

もう一つの大きな特徴は，画面外に積んであるぷよも消えるということ。たとえば，4個つながっている赤ぷよのうち，画面内に3個，画面外に1個ある状態だと，他機種では消えずに残るのに，98版では，ファミコンやMSX2と同じように消えてしまうのだ。

▼新登場の「なぞぷよ」。50問の奇問・難問が押し寄せる。エンディングもあるぞ

細かいところでは，コンピュータの思考パターンがメガドライブ版とちがう，予告ぷよの表示位置がちがって，たくさん表示されることくらいかな。

また，オマケとして，キャラクター・シールと，4コママンガ「ぷよぷよコミック」，それにテクニック集「ぷよ道」がついてくるのもうれしい。

▲予告ぷよはフィールドの横に表示される。スペースが広いから，たくさん並ぶのだ

▲これが豪華オマケの2冊。ちなみに「ぷよ道」の内容は，本書にも掲載されているぞ

㊙エンディングで，アルルが……!?

「ひとぷよ」でサタンを倒すと，そのあとにアルルがガッツポーズをする画面がでてくる。これは98版でも他機種版でも同じだ。

そこで，右の写真を見てくれ。いつものガッツポーズのようだけど，よーく見ると，なんだかちょっと変。おっと，アルルがとっくりとおちょこを持って，酔っぱらっているじゃないか。

じつはこれは，98版でしか見られない隠れ画面なのだ。だしかたはカンタン。サタンに勝った瞬間から，この画面がでるまで，ESCキーを押しっぱなしにしておくだけ。これで勝利の祝杯をあげて，ほろよい気分のアルルを見ることができるぞ。

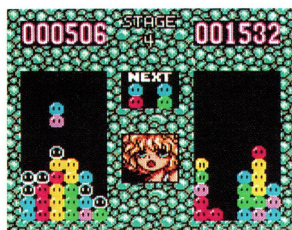
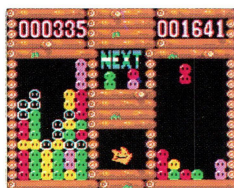
▲たしかアルルは未成年のハズ。こんなに酔っぱらうまで飲んじゃって，いいんでしょうか。それにしても日本酒とはお強い

ゲームギア版

●発売元：セガ・エンタープライゼス●発売日：93年3月19日
●価格：3,500円●メディア：2メガROMカートリッジ

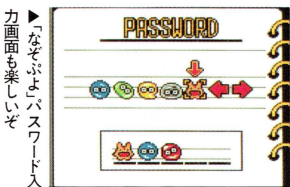
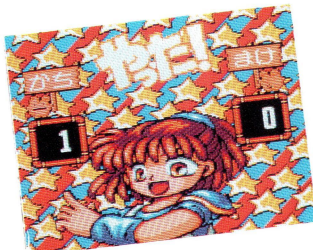
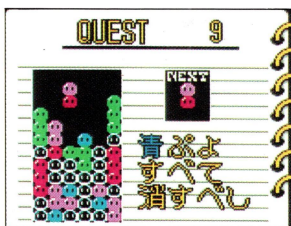
ゲームギア版のゲームモードは「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」「なぞぷよ」の4種類。「ふたぷよ」は本体とソフトが2セット，そして通信ケーブルがないとプレイできない。

PC-9801版にあった，各ぷよにつく落下ボーナスがおじゃまぷよ算には考慮されないという点と，コンピュータの戦略がちがうという点は，ゲームギア版でも同じだ。

それ以外の大きな特徴は二つ。一つは，「ふたぷよ」において，ゲーム途中でおじゃまぷよのレートが変更すること。「ふたぷよ」での対戦が長引くと，効果音が鳴ってレベルが上がり，おじゃまぷよのレートが70点から35点に下がるのだ。つまり，同じ得点なのに，降ってくるおじゃまぷよの数が2倍になるというわけ。

▲他機種とちがって，ハーピーが両側に積みあげないのだ。ちょっと手ごわい!?

◀画面のレイアウトも，少し変更されている

もう一つは，おじゃまぷよを計算するとき，得点の端数は，つぎのぷよが消えたときへ繰り越されずに，切り捨てられてしまうのだ。

具体的に説明しよう。ぷよが消えて300点獲得したとする。これを70で割って4（＝おじゃまぷよ4個）あまり20点。このあまった20点は，他機種版だとつぎの連鎖のときに持ち越されるんだけど，ゲームギア版では切り捨てられるのだ。だから，4個ずつ消していても，おじゃまぷよは1個もできないぞ。

おじゃまぷよ算にちょっと手が加えられているということだね。

▶「なぞぷよ」パスワード入力画面も楽しいぞ

▲「ふたぷよ」終了後，こんな画面で勝敗を表示。負けだとぷよに埋まっちゃうぞ

▲こちらの「なぞぷよ」は30問を収録。クリア後のデモは，なんだかとってもぶっとび

㊙クリア・ボーナスをたんまりともらってしまおう

これは，「ひとぷよ」でハイスコアを狙おうという人にとっては，とってもオイシイ㊙だ。

まず，「なぞぷよ」をはじめよう。問題画面になったら，ギブアップして，コンティニューでNOを選び，「なぞぷよ」を終わらせよう。何面で終了してもいいぞ。そして「ひとぷよ」を選択，普通にプレイして，敵に勝ってみよう。するとあら不思議，クリアタイムが0になっているではありませんか。

どんなに時間をかけても，勝ったときに表示されるタイムは0。だから，クリア・ボーナスは，最大の約4万点もらえるということになる。

この現象は，その後の敵キャラ全員で起こるので，この状態のままで最後までいくと，カンタンにハイスコアが取れてしまうのだ。

ただし，これはかなりあくどい手段なので，なるべくなら使わないでほしいな。クリア・ボーナスが一定だから，連鎖＋落下ボーナスで何点だったのかがわかるという利点もあるけどね。

スーパーファミコン版

●発売元：バンプレスト●発売日：93年12月
●価格：8,200円●メディア：8メガROMカートリッジ

スーパーファミコン版『ぷよぷよ』の正式タイトルは，その名もズバリ『す〜ぱ〜ぷよぷよ』だ。

基本的には，メガドライブ版の忠実な移植ということで，大きく変更されているところはない。用意されているゲームモードも「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」の3種類だ。

さて，メガドラ版とちがう点は，どこだろう。まず，ボイスの種類が，アーケード版とまったく同じなのだ。つまり，音声はアーケード版の移植，ということになるかな。

そしてもう一つ，スーファミ版にしかない要素として，敵キャラの顔グラフィックに関するさまざまな機能が挙げられる。

スーファミ版は画面のレイアウトが

▲「ふたぷよ」対戦終了時には，バトルタイムが表示されるのだ。この機能は熱い!!

▼ドット比率の関係で，デモシーンのグラフィックの印象が少し変わっているね

ちょっと変更されていて，「ひとぷよ」のときに表示される敵キャラの顔グラフィックが，敵のフィールド内に表示されるようになったのだ。このグラフィックを好きなようにいじることができるというわけ。

まず，グラフィックを表示する高さを3段階で選べる(無表示も可能)。そして，グラフィックをぷよの前にするか(FRONT)，うしろにするか(BACK)の選択。うしろだと，置かれたぷよで隠れちゃうし，逆に前だと，置かれたぷよがグラフィックで隠れてしまうのだ。もう一つ，ピンチのときに汗をかくかどうかも指定できるぞ。

メガドライブ版とアーケード版のいいところをブレンドして，さらにワン・ポイントを加えた『す〜ぷよ』。“ぷよぷよ感”もバッチリだ！

顔グラフィックが自由自在!!

▶これがHIGH。フィールドぎりぎりだね

◀普段はこの「MID・BACK」になっている

▶LOW。ついでにFRONTにしてみました

おぷしょんモードがさらにパワーアップ

▲多数の機能が追加されたおぷしょんモード。もちろんボタン配置の設定もできるぞ

▲左画面でカスタムを選ぶとこうなる。BGMやSE，ボイスだって自由に聴けてしまう

PCエンジン版

●発売元：NECアベニュー●発売日：未定
●価格：未定 ●メディア：スーパーCD-ROM²

最後に紹介するのは，PCエンジン版。正式タイトルは『ぷよぷよCD』だ。スーファミと同じく，メガドライブ版の完全移植を基本としている。当然ゲームモードも「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」の三つだ。

さて，PCエンジンならではの特徴というと，やっぱり音声だね。CDの特性を活かして，たくさんの音声を収録しているぞ。アーケード版に入っていたボイス(「ファイヤー」など)にプラスして，ゲーム説明デモと「ひとぷよ」のデモシーンの全部のセリフを，音声で実際にしゃべってくれるのだ。

しかもすべてのセリフを，15人のプロの声優が担当している。右にその配役リストを載せておいたぞ。

もう一つの特徴は，「ふたぷよ」をプレイするときに，使用キャラクターが選択できるようになったことだ。選べるのは，アルル＋レッスン・モードの3キャラ＋ステージ8までの8キャラ，という総勢12キャラ。

キャラが選択できると，いったいどうなるのか。なんと，選んだキャラによって，連鎖するときのかけ声が変わるようになったのだ。

これまでは，1P側･2P側どちらが連鎖しても，アルルの声で“ファイヤー”とか“やったなー”などと叫んでいたよね。これが，自分が連鎖をすると，選んだキャラの声で“ファイヤー”“アイスストーム”とかけ声がかかるようになったのだ。もちろん同時に，相手側が選んだキャラの声でも，叫んでくれるぞ。ちなみに，キャラによるかけ声のちがいは，「ひとぷよ」でも採用されているのだ。

声優キャスティング・リスト

キャラクター名	キャスト	キャラクター名	キャスト
アルル・ナジャ	三石琴乃	さそりまん	千葉　繁
カーバンクル	榎本明美	パノッティ	日高のり子
スケルトンT	千葉　繁	ゾンビ	田中一成
ナスグレイブ	堀川　亮	ウィッチ	榎本明美
マミー	塩沢兼人	ぞう大魔王	郷里大輔
ドラコケンタウロス	水谷優子	シェゾ・ウィグィィ	井上和彦
すけとうだら	青野　武	ミノタウロス	尼子狂児
スキヤポデス	水谷優子	ルルー	冬馬由美
ハーピー	山崎和佳奈	サタン	矢尾一樹

▼ゲーム中のグラフィックも，とってもきれい。メガドラ版と見まちがえそうだ

◀これらのセリフを全部しゃべる。楽しいぞ！

キャラクターによる能力の差はまったくないから，自分が好きなキャラを選んで，友だちと対戦しよう。

第2章

対戦でとにかく勝つ

[ふたりでぷよぷよ]

さあ，いよいよ必勝法の解説だ。対戦で負けてばかりのキミも，この章をカンペキにマスターすれば，さっそく今日から上級ぷよらーの仲間入り。なかなか勝てなかった，にくたらしいアイツの鼻をあかしてやろう！

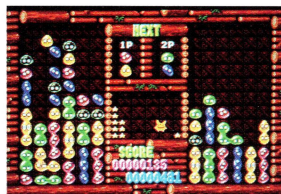
「ふたぷよ」こそ『ぷよ』の神髄だ!

「ふたぷよ」で燃えろ!

『ぷよぷよ』にはいくつかのゲームモードが用意されている。そのなかでも，もっとも楽しく，またもっとも熱くなれるモードは，なんといってもやはり人間との対戦，「ふたりでぷよぷよ」だろう。

コンピュータとの対戦とちがって，相手はすぐ横にいる人間，しかも見ず知らずではない，よく知っている人だ。対戦ゲームにおいて，相手が身近であればあるほど，戦いは熱く燃えるもの。「ふたぷよ」をプレイするときには誰でも，「コイツにだけは負けたくない！」という，一種のライバル心が，胸の奥底でメラメラと燃えたぎっているハズだ。キミもそうだろう!?

そして，それだけ燃えたからには，当然勝たなくてはならない。勝負は勝ってこそ楽しいのだ。敗者は，勝者の半分以下の楽しみしか味わうことはできない。それが勝負であり，その落差こそ勝負の醍醐(だいごみ)味なのだ。

この章では，「ふたぷよ」を最大限に楽しむための――すなわち勝つためのテクニックを解説していく。『ぷよぷよ』の本当の楽しさを味わうために，自分の技術を磨いていこう。

▲勝つか，負けるか。どうせやるなら勝たねばならない。本章を読んで，精進だ

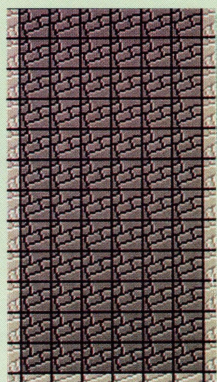
「ふたりでぷよぷよ」レベル表

レベル	辛さ	ぷよの色数	スタート時のハンディ	ランクが上がるまでのノルマ(個数)	タイプ
LEVEL 1	激甘	4色	－	32	A
LEVEL 2	甘口	5色	－	32	A
LEVEL 3	中辛	5色	－	32	B
LEVEL 4	辛口	5色	おじゃまぷよ3段分	32	B
LEVEL 5	激辛	5色	おじゃまぷよ5段分	16	B

ランクによるスピード値と落下速度・固定までの時間

タイプ	ランク	落下速度(秒/1ブロック)	固定までの時間(秒)	スピード値
A 開始時	1	16／60	32／60	16
A	2	12／60	32／60	22
A	3	10／60	32／60	26
A・B 開始時	4	8／60	32／60	32
A・B	5	7／60	32／60	37
A・B	6	6／60	32／60	48
A・B	7	5／60	32／60	52
A・B	8	4／60	32／60	64
B	9	3／60	32／60	96
B	10	2／60	32／60	128

ランクとスピード値は内部データのため，画面には表示されない。ノルマ数分のぷよを消すと，右表のランクが1段下に移行する
※右表の正確な計算式は【落下速度＝256÷スピード値／60秒】【固定までの時間＝32／60秒(一定)】

いくつおじゃまぷよを作ればいい？

「ふたぷよ」に限らず『ぷよぷよ』で勝利をおさめるには，相手側におじゃまぷよを大量に送るのがてっとり早い方法だということは，前にも書いたよね。それでは具体的に，どれだけの量を送ればいいんだろう？

前の章でも触れたように，相手を負かすには，左から３列めを一番上まで積み上げさせればいいのだ。でも，特定の列に集中しておじゃまぷよを降らせる，なんてことはできない。結果として，フィールド全部をおじゃまぷよで埋めつくす作戦をとることになるわけだ。

左の図を見てくれ。これは『ぷよぷよ』のフィールドが何ブロックあるかを図にしたものだ。一部の機種ではこれよりもフィールドが広いけれど，縦12段×横６列の合計72ブロックというのが，標準的な大きさなのだ。

これで，いくつのおじゃまぷよを作ればいいのかわかったかな。そう，最低72個作れば，相手のフィールドを完全に埋めつくすことができるわけだ。

実際には，もとから置いてあるぷよがあるから，これよりも少ない量で埋めつくすことができるぞ。まあ，赤玉（岩ぷよのこと）２個＋α，つまりおじゃまぷよが60数個あれば，まず大丈夫。

逆に，これ以上のおじゃまぷよを作っても，何の役にも立たない。72個のおじゃまぷよが降った時点で，すでに勝敗が決定するので，それ以上のおじゃまぷよは結局作るだけムダなのだ。

おじゃまぷよは，赤玉２個とちょっとで十分，それ以上はいらない。これが，勝利のための格言その１だ。

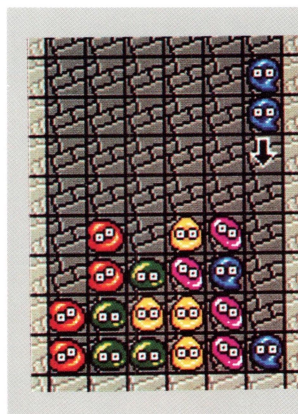
▲こんなにたくさん作っても，ほとんどはムダな努力に終わる。あぁ，もったいない

目標は５連鎖だ

さてさて，これまでの研究によって，相手に送るおじゃまぷよの量は，だいたい60個ちょっとで十分だということがわかった。では，それだけの量を作るには，いったい何連鎖が必要なんだろう？

得点が70点につき，おじゃまぷよが１個できるわけだから，60数個を作るには，だいたい4,500点は必要となってくる。合計得点が4,500点前後になる連鎖数は……と考えていくと，ありました，ちょうどよさそうな連鎖数が。

それは５連鎖。これだと，得られる得点は最低でも4,840点。よって，発生するおじゃまぷよは少なくとも69個だから，赤玉２個と大ぷよ１個，そして小ぷよが３個と，理想的な量だ。

当然のことながら，これ以上，６連鎖や７連鎖を作っても，それで大量発生したおじゃまぷよは，まったくのムダになってしまう。もっと連鎖を伸ばしたい，という衝動をグッと押さえて，おとなしく５連鎖で止めておこう。

５連鎖したときの得点

```
    40
    40×８
    40×16
    40×32
+)  40×64
-----------
  4840点
     ＝
おじゃまぷよ69個
     ＝
```

あとでくわしく説明するけれど，６連鎖以上を作っていると，負けてしまう場合だってあるのだ。

よって結論。勝つためには，５連鎖を作ればよい。勝利のための格言その２として，毎日５回は暗唱しよう。

これさえマスターすれば キミも勝てる 階段積み

階段積みとは

『ぷよぷよ』をプレイする上で，絶対に避けてはとおれない要素が「連鎖」だ。これまでも，「同時消しよりも連鎖」とか「5連鎖させよう」などと，まるで連鎖が常識のように書いてきた。それほどまでに連鎖という要素は，『ぷよぷよ』における基本技術になっているのだ。

だけど，『ぷよぷよ』をはじめたばかりの人の中には，連鎖なんてむずかしくてできない，ましてや5連鎖なんて夢のまた夢だよ，と思っている人も多いんじゃないだろうか。

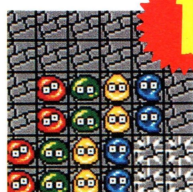
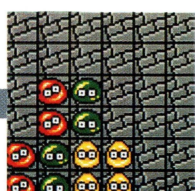
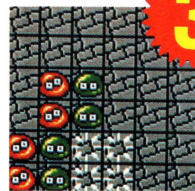
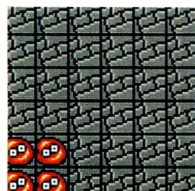
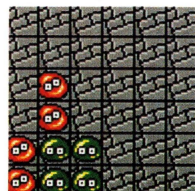
たしかに，最初から，自分で考えながら連鎖を組んでいくのは，とってもむずかしい。落ちてくる組ぷよの色を見ながら判断して，連鎖を組んでいこうとすると，上級者と呼ばれている人でも，けっこう苦労するものだ。

でも大丈夫。『ぷよぷよ』には必勝パターンと呼ばれる，連鎖のお手本形が確立されているんだ。それがこれから紹介していく「階段積み」というテクニックだ。

これさえマスターすれば，必ず上級者の仲間に入ることができる，とまで言い切ってしまおう。これまで，さまざまなテクニックが開発されているけれど，この階段積みよりも速くて強いテクニックは，いまだに生みだされていないのだ。

そこで，勝利のための格言その3は，なにがなんでも階段積みをマスターせよ，だ。ここからの10ページ，紙が破れるほど読み返して，階段積みのテクニックを吸収してくれ。

◀邪心のない階段積みは，史上最強なのだ

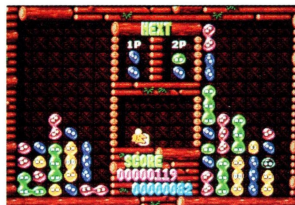
こんなふうに 連鎖するぞ

階段積みには３種類ある

史上最強のテクニック，階段積み。前ページの連続図で，階段積みとはどういったものなのか，だいたい理解できたかな。カンタンに解説すると，ぷよが消えて，その上に置いてあったぷよが落ち，隣の列に置いてあるぷよを消す，という動作が連続的に行なわれていくのが，階段積みなのだ。

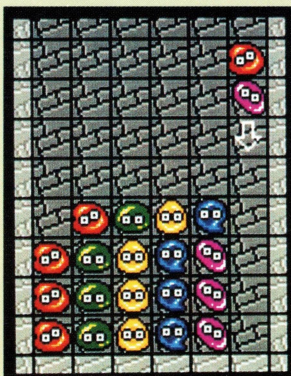
さて，一口に「階段積み」と言っても，じつは大きくわけて三つの種類があるのだ。下に仕掛けてあるぷよ（これを土台ぷよと呼ぶ）の個数によって，「３－１積み」「２－２積み」「１－３積み」というように分類されている。それぞれの基本形や特徴などは，下でくわしく解説しているので，そちらを読んでくれたまえ。

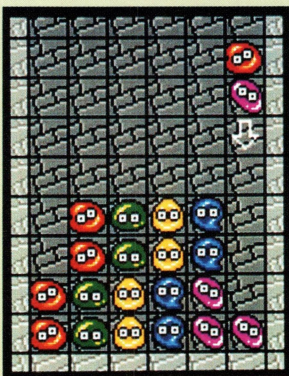
また，上に仕掛けてある，落ちていくぷよ（これを仕掛けぷよと呼ぶ）の個数を考慮して，さらに細かく分類することもできる。つまり，３－１積みの仕掛けぷよを２個，３個にすると，それぞれ「３－２積み」「３－３積み」，２－２積みの仕掛けぷよを３個にすると「２－３積み」となるのだ。

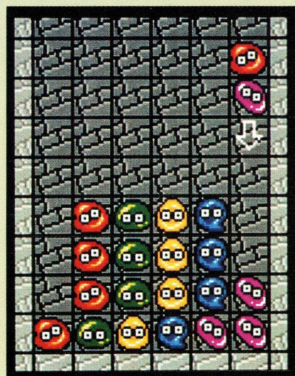
ただ，仕掛けぷよがいくつかという問題は，階段積みを説明する段階ではあまり重要ではないので，ここでは省略させてもらうぞ。

とりあえずこのページでは，階段積みには３種類あって，それぞれの積みかたには特徴がある，ということを理解してほしい。

▲一見ちがって見えるけど，どちらも「階段積み」。基本原理はまったく同じだ

階段積みのバリエーションと特徴

３－１積み

土台ぷよが３個，仕掛けぷよが１個の階段積み。仕掛けぷよの個数によって，3-2，3-3にもなる。これは，階段積みを代表する積みかたであり，３種類の中では，もっとも作りやすいパターンだ。階段積みを練習するときには，作りやすく見ためがわかりやすいので，この形を練習しよう。相手がこの仕掛けを埋めるには，大ぷよ３個が必要で，それには３連鎖が必要となる。つまり，おじゃまぷよに埋められにくいわけだ。実戦では3-1を作ろう。

２－２積み

土台ぷよが２個，仕掛けぷよが２個の階段積み。仕掛けぷよの個数によって，2-3にもなる。初心者に人気の積みかただ。だが，仕掛けを動かすことのできる場所が２ブロック分（正確には１ブロック分）しかないために，おじゃまぷよによって埋められてしまう可能性が高い，仕掛けぷよを必ず縦に２個つなげておかないと連鎖しない，などと制約が多いので，あまりオススメできない。落ちてくる組ぷよが同色の組み合わせばかりなら狙ってもいい。

１－３積み

土台ぷよが１個，仕掛けぷよが３個の階段積み。この1-3積みは，作るのがとてもむずかしく，上級者でも好んで使う人はほとんどいない。また，仕掛けを動かすことのできる場所が１ブロック分しかないために，おじゃまぷよ１個で埋まる可能性が大きい。と，利点がないように見えるが，唯一，連鎖が早く終わるというメリットがある。仕掛けぷよの落下距離が短いために，連鎖にかかる時間も短く，他のパターンよりも早く連鎖が終わるのだ。

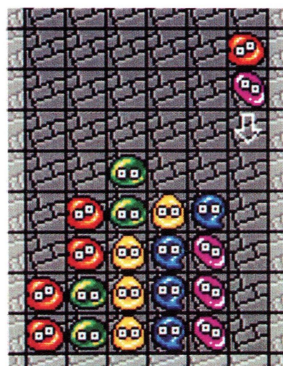
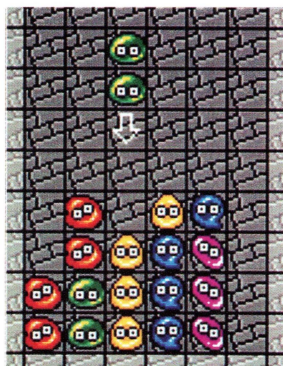
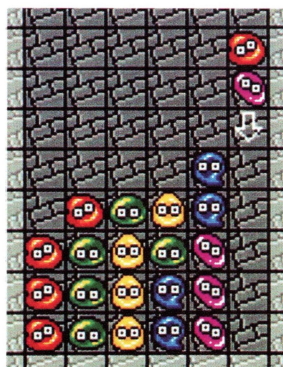
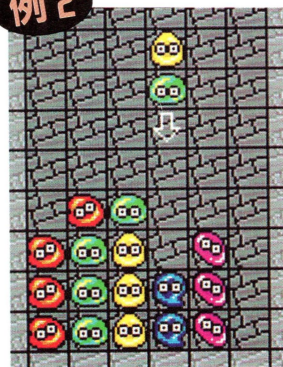
臨機応変に使いわけよう

3種類ある階段積みは，実戦では，ごちゃまぜにして使う，というケースが意外と多いぞ。

落ちてくるぷよの色は，すべて乱数によって決められているから，よっぽど運が良くなければ，ほしい色のぷよが都合よく落ちてくるなんてことはありえない。だから実際には，落ちてくるぷよの色によって，はじめが3-1積みで後半は2-2積み，といった複合階段積みをする必要がでてくるのだ。

それ以外にも，複合階段積みを使ったほうがいい場合はある。2-2積みや1-3積みだと，連鎖を動かすことができる場所が1ブロックしかない。つまり，おじゃまぷよで埋められてしまう可能性がとっても高いのだ。そこで，全体は2-2や1-3だけど，動かす部分だけを3-1積みにしてみよう。これだと，大ぷよが3個なければ埋めることができないから安心だね。

◀三種類の階段積みを上手にミックスせよ

この複合型は絶対にマスターするべし。上級者になるための必須（ひっす）技術なのだぞ。

3-1積みの5連鎖が完成目前。しかし，まだ緑が3個そろわないうちに，赤が2個もきてしまった。そこで，最後の部分だけを2-1積みにしてしまうと，このとおり，緑が2個きただけで5連鎖が完成してしまうのだ。もしも3-1積みにこだわって，最初の赤を別の場所に置いていたら，連鎖が完成するのがかなり遅くなったことだろうね。

こちらも，3-1積みの5連鎖がもうすぐ完成だ。ところが，青がくる前に緑・黄がきてしまった。そこで，緑を下にして青の上に置き，黄の部分を完成させた。このあと，青を2個仕掛ければ，階段5連鎖が完成。結局，青が2-2積みになっているのがわかるかな。このように，3-1積みの中に2-2積みをまぜる，なんてこともできるのだ。

5連鎖よりも4連鎖ダブルのほうが強いぞ

これまでずっと，赤玉2個＋αを作るためには5連鎖を作ろう，と講義してきた。では，赤玉2個は絶対に5連鎖でないとできないのだろうか？

いえいえ，必ずしも5連鎖でなくても作れてしまうのだ。その方法が「4連鎖ダブル」（4連鎖めに同時消しをする消しかた）。しかも，4連鎖ダブルには，5連鎖よりもすぐれている点がある。ズバリ，連鎖数が1回分少ないから，早く連鎖が終わるのだ。

『ぷよぷよ』の勝負は，先におじゃまぷよで埋まったほうが負けになる。よって，早く赤玉2個分のおじゃまぷよを作ったほうが勝ちだ。じゃあ，先に連鎖させたほうが勝つかというと，厳密にはちょっとちがう。前に解説したとおり，こちら側が連鎖している間は，相手側にはおじゃまぷよは降らないからだ。つまり，正確には「相手よりも先に連鎖を終わらせた」ほうが勝つってこと（当然，赤玉2個分のおじゃまぷよができる連鎖をね）。

5連鎖よりも早く連鎖が終わる4連鎖ダブルは，この点で有利なのだ。

ただ一つ注意点がある。4連鎖めのダブルのとき，どちらかの色ぷよを5個つながるようにしておこう。両方4個だと，赤玉2個にはならないぞ。

この理屈でいくと，連鎖がもっと早く終わる「3連鎖トリプル」のほうがいいような気がする。でもトリプルはダブルより作るのが数倍むずかしく，しかも同じ色をたくさんつなげないと赤玉2個にならないので，あまりオススメはできない。

階段積みに慣れたら，意図的に4連鎖ダブルを作れるように練習しよう。

◀左4連鎖ダブル対右5連鎖。同時に開始！

◀ほぼ同時に2連鎖めに突入。まだ互角か？

◀おっと，わずかに右のほうが速いかっ!?

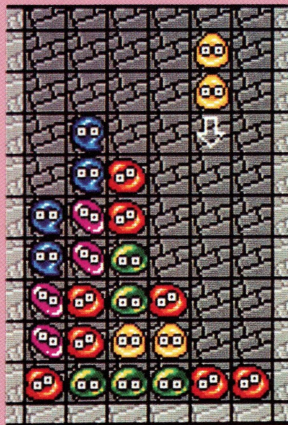
◀右有利！ でも左は4連鎖で終わるから…

◀左は連鎖終了。右は最後の5連鎖め——

◀右におじゃまぷよが。4連鎖ダブルの勝ち！

4連鎖ダブルのときの得点

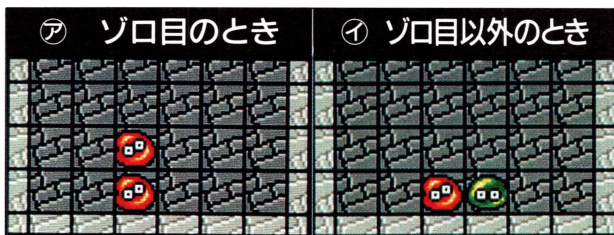
40
40×8
50×(16+2)
+) 90×(32+3+2)
4590点
＝
おじゃまぷよ
65個

3連鎖トリプルのときの得点

40
50×(8+2)
+) 160×(16+6+5)
4860点
＝
おじゃまぷよ
69個

実践！「階段積み」はこうやれ！

1手めの置きかた

基本がわかったところで，ここからは階段積みのやりかたを説明していこう。なお，今後は基本的に，すべて3－1積みを目標に解説していくので，そのつもりで。

まず，はじめの1手。これは必ず右のように置こう。組ぷよが同じ色（これをゾロ目と言う）の場合は，そのまま立てて，ちがう色なら横にして置くのだ。このときスピードを考えて，横移動はさせないほうがいい。もちろん，レバーを下に入れて，高速落下させるのだぞ。

結局1手めは，そのまま下に落とすか，1回だけ回転ボタンを押して落とすか，どちらかなのだ（待ちの広さを考えると，右回転のほうがベター）。

2手めの置きかた①

つづいては2手めの置きかた。1手めは，ボタンを押すか押さないかの判断だけで，誰にでもできるような置きかただったけれど，ここからはちょっとした技術が必要となってくるぞ。

階段積みで5連鎖を作る場合，5列の土台ぷよを作ることが目標となる。土台ぷよを作るということは，同じ色のぷよを縦に積んでいくことになるわけだ。いま，3-1積みを目標にしているので，それぞれの土台ぷよは，縦に3個ずつ積まなければならない。

だから，下に置いてあるぷよと同じ色のぷよが落ちてきたら，絶対に縦に積んでいくように心がけよう。2手め以降も，このことを守って置いていくようにしてくれ。

さて，下に掲載しているのは，2手めまでを置いたときの，考えられるすべてのパターンを並べたものだ。1手め，2手めにどんな色の組み合わせが落ちてきても，必ずこの七つのパターンのうちのどれかに当てはまるようになっている。逆に言えば，階段積みの5連鎖はすべて，この七つのパターンのどれかが基礎になっているぞ。

これらの階段積み基礎7パターンには，それぞれにちがった対処法があるから，よく研究しておこう。基礎をおろそかにすると，痛い目にあうからね。

2手めにおけるパターン一覧

図中のアルファベットは便宜的なもので，同じアルファベットが同じ色のぷよであることを示している。また，左右対称のパターンは省略してある。中段にある組ぷよの図は，上記「1手めの置きかた」図を例として，そのつぎにどんな組み合わせのぷよが落ちてきたときに，そのパターンになるのかを示している。

パターンⅠ	パターンⅡ	パターンⅢ
A　A A　A	A A AB	AB AB
アより	アより / イより	アより / イより
1手め，2手めとも，同色のゾロ目がきた場合。もっとも処理しにくいパターンだ。つぎの組ぷよを横にして，両者の間に置くといい。	1手めか2手め，少なくともどちらかにゾロ目があると，このパターンになる。4連鎖ダブルが狙いやすく，比較的良いパターンだ。	4個のぷよが，うまく2色2個ずつになった形。左右どちらにも連鎖が伸ばせる可能性があり，3，4手めの置きかたがむずかしい。

2手めの置きかた②

2手めを置くときに，ほかにも注意しておかなければいけないことがあるそれは，「向き」の問題。

下のパターン一覧を見ればわかるとおり，ゾロ目以外だと，2手めは必ず横にして置くことになる。横にするときに，2種類の置きかたがあるのは，すぐわかるよね。そう，落ちてきたときに上にあったぷよを左にするのか，下にあったぷよを左にするのかという，二つの「向き」があるのだ。

例1を見てくれ。これはパターンⅣにあたる。だから，いま落ちてきている緑・紫の組ぷよは，置いてある赤ぷよの右隣に横にして置くことになるんだけれど，では緑と紫，どっちを左にしたらいいんだろう？

その答えは，NEXTぷよが握っている。この場合のNEXTぷよは緑・黄。ということは，緑を右にして置けば，右図のようにきれいに並べることができるよね。もし逆に，紫を右にして置くと，黄ぷよが浮いてしまうのだ。

例2，例3も同じことだ。つまり，NEXTぷよを見てから，方向を決めなくてはいけないのだ。

今後ぷよを置くときには，必ずNEXTぷよをチェックするようにしよう。

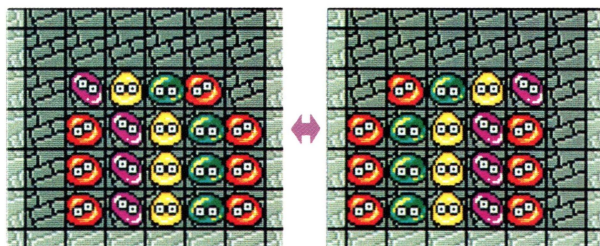
方向を決めよう

「５列分の土台ぷよを先に作る」「同色ぷよを縦に積んでいく」という基本的戦略に加えて，３手め以降に重要になってくるのが連鎖の方向だ。

階段積みには，右の図のように左右対称形が存在するのだ。左図のような形を「左に連鎖を伸ばす」，右図のような形を「右に連鎖を伸ばす」と言う。

左右どちらに連鎖を伸ばすのか，これを早めに決めるのがカンジン。方向が決まると，土台ぷよが完成する前に仕掛けぷよが置けたり，組ぷよを置く向きが必然的に決まったりするのだ。

また，左に伸ばしたら左端の列，右に伸ばしたら右端の列には，土台ぷよを作っちゃダメ。そこを埋めると，連鎖を動かすことができなくなってしまうからだ。これは初心者がよくやるミス。早めに方向を決めて，埋めないように注意しておこう。

こんなときはどうする?

左端列に土台ぷよができそうなので，右に伸ばそう。左に伸ばすと，連鎖稼動部分が土台ぷよで埋まってしまうぞ。	左に伸ばすほうがベター。高く積んであるほうに伸ばしていくのがコツなのだ。右側に５列分のスペースもあるしね。	右端列にぷよが置いてあるので，左に伸ばしたほうが良い。これは，４連鎖ダブルを狙ったほうが良さそうな形だ。

不要ぷよの処理方法

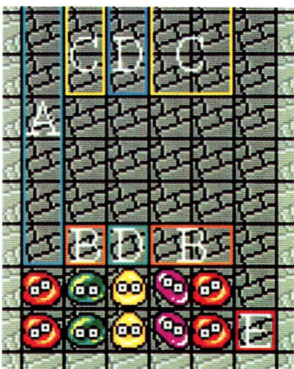
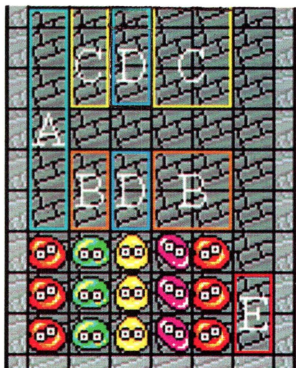
階段積みを作っていく途中で，どうしても必要のないぷよがでてくる。そんな不要ぷよは，連鎖のジャマにならないような場所に捨てるしかない。では，ジャマにならない場所ってどこだろう？　下の図を例として，考えてみよう。なお，この図はどちらも右に連鎖を伸ばしているぞ。

まず考えられるのが，連鎖方向の逆側の端の列。下の図のAの部分だ。ここなら，まったく連鎖のジャマにならない。不要ぷよはなるべくAに捨てていくといいだろう。

Bの部分も不要ぷよが捨てられる場所。一見，仕掛けぷよを置かないといけないように思えるけど，その上の空白部分に置けば，ちゃんと連鎖するのだ。もちろん，Bの部分のどこかに仕掛けぷよを置いても大丈夫。ただし，2-2積みの場合は，必ず仕掛けぷよを縦に２個つなげないと連鎖しないぞ。

Cの部分は，もっとわかりやすい捨て場所だね。仕掛けぷよの上だから，連鎖にはぜんぜん影響しないのだ。

BとCに囲まれたDの部分には，なるべく，いや絶対に捨てないようにしよう。ここは，言わずと知れた左から３列め。勝敗を決する大事な列なのだ。もしここに，２個以上の不要ぷよが置いてあると，普通ではまだ負けにならない量のハズの，赤玉２個ジャストを食らったときに負けになってしまう。連鎖終了後，この列にはぷよがひとつも残らないように心がけよう。

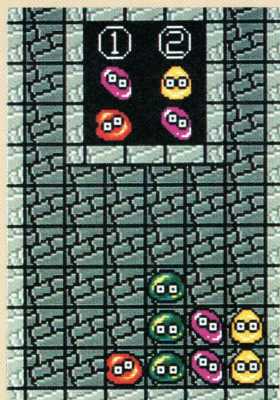
Eの部分も，捨て場所にはあまり向いていない。ここに不要ぷよがあると，たった１個のおじゃまぷよを降らされただけで，連鎖が動かせなくなってしまうからだ。Eはなるべく空けておくようにしてくれ。

中盤の置きかた

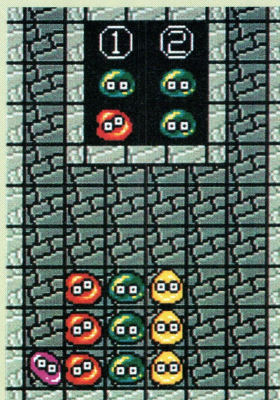
連鎖方向を決めたら，あとは土台ぷよを完成させるべく，縦にどんどん積んでいくのだ——と単純にはいかないのが，階段積みの奥の深さ。

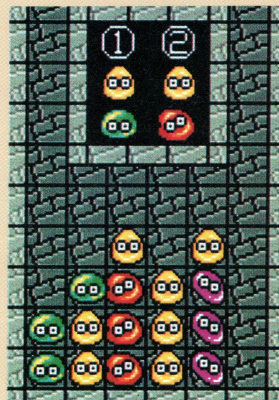
もちろん，一心不乱，わき目も振らずに同色ぷよを縦に積んでいってもいいんだけれど，ただそれだけでは効率が悪くなってしまう。相手よりも一刻も早く連鎖を作り上げて，作動させなくてはいけないのだから，効率的に積んでいかないと負けてしまうぞ。

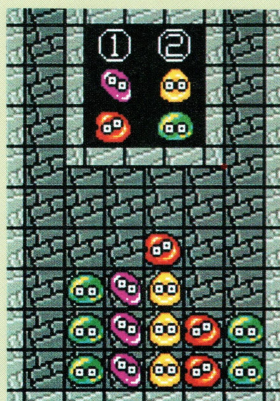
ここでは，階段積みの中盤での置きかたを勉強するために，6問の力試し問題を用意した。この問題で，中盤での置きかたのノウハウを習得してくれ。

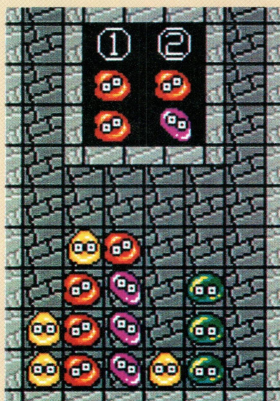
実力判定・力試し問題集（解答は次ページ）

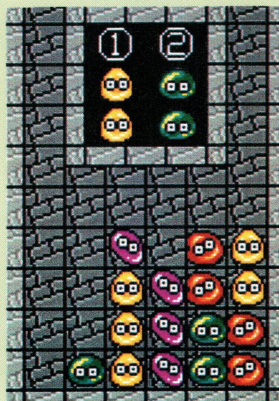
問題 1

〈ヒント〉連鎖方向をよーく考えてみよう。紫ぷよを置く場所がポイント。

問題 2

〈ヒント〉階段積みの基本戦略を思いだして……。緑ぷよをどう置く？

問題 3

〈ヒント〉階段積みもこれで完成。最後の黄ぷよの置きかたを工夫しよう。

問題 4

〈ヒント〉①の赤ぷよを置く位置がわかれば，解けたも同然だ。

問題 5

〈ヒント〉へこんでる黄ぷよがネック。赤ぷよはたくさんくるのにね。

問題 6

〈ヒント〉緑の前に黄がきちゃった。捨てるのはもったいないし……。

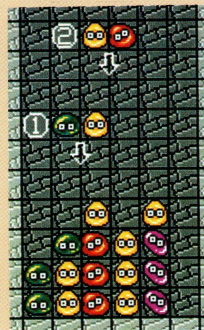
実力判定問題・答えと解説

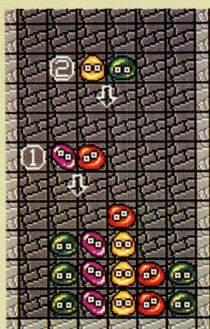
解答１

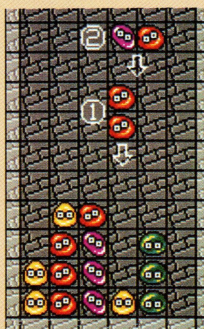
「方向を決めよう」のところでも書いたように，早めに連鎖方向を決めたほうが，効率的に階段積みを作ることができるのだ。この問題がその典型。連鎖方向が左とわかっていれば，紫の土台ぷよが完成する前に，仕掛けぷよを置くことができるというわけ。基本的な技術だけに，必ずマスターしよう。

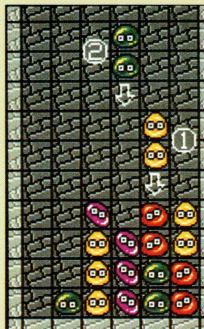
解答２

初心者は，ゾロ目がくると，どうしても同じ色の仕掛けぷよの上に積んでしまいがち。でもこの場合，まだ土台ぷよが5列分できていないよね。こんなときは，仕掛けぷよを増やすよりも，土台ぷよを作るのが先決だ。土台ぷよが5列できていれば，仕掛けぷよを増やしてもいいぞ。

解答３

このように置く（または②を縦にする）と，４連鎖めが黄ぷよの５個消しになるよね。逆にすると２連鎖めが５個消しになる。計算すると，４連鎖めが５個消しになるほうが高得点なのだ。５連鎖ならそんなにこだわらなくてもいいけど，４連鎖ダブルのときは，こういったテクニックを使おう。

解答４

これはちょっと高度なテクニック。①をこうやって置けば，赤の仕掛けぷよが完成するのがわかるかな。仕掛けぷよは，隣りの列の上だけでなく，さらにその隣りでもいい，というわけなのだ。赤ぷよと同じ理屈で，このあと右から２列めに緑を１個置けば，５連鎖が完成。これができたキミは上級者だ！

解答５

こない色は，いつまでも待っていてはダメ。待っている時間がムダだぞ。そんなときは，ちがう色を使って連鎖を作ってしまおう。これは結果的には３－１積みと２－２積みの複合階段積みになるわけだね。むずかしいのは，いつ見切りをつけるか。ゾロ目が落ちてきたときなどは，そのチャンスだ。

解答６

ここから５連鎖にするのは，左から２列めに緑を２個，黄を１個置かないといけない。それよりも，右端で４連鎖めを同時消しにしたほうが効率的だ。この時点で，とりあえず４連鎖ダブルが完成したわけだけど，これだけでは赤玉２個にならないので，４連鎖めの赤か黄を５個消しにしたいところだ。

終盤での置きかた

苦労して，やっと階段積み５連鎖が完成！　あとは，一番端の土台ぷよを消して，連鎖を動かすだけ，という状態までたどりついたぞ。

しかし実は，こんな最終状態でも，気をつけておかないといけないことがいくつかあるのだ。

最後のツメでミスをして，負けてしまうのは一番悔しいこと。そんな失敗をおかさないためにも，1～3をしっかりと読んでおいてくれ。

1 6連鎖は作るな！

▲６連鎖しても，負けてしまっては元も子もない。５連鎖で動かしてしまおう

階段積みを覚えたてだと，カンタンに連鎖が作れることがうれしくて，６連鎖めを作る人が多いけど，これには感心しない。６連鎖するぶん，連鎖が終わるまで時間がかかるし，第一，仕掛けを作るのに，５連鎖を作るよりも時間がかかってしまうからだ。相手よりも早く連鎖を終わらせるのが勝利の条件。６連鎖させたい衝動を押さえて，５連鎖で止めておこう。

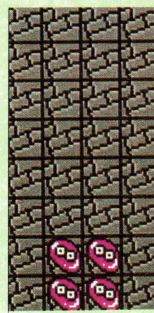
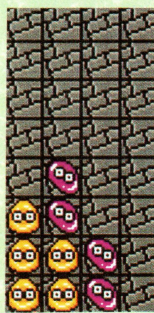
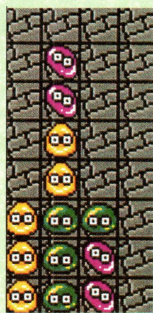
2 どんどん捨てろ！

▲起爆装置の色がくるまで，とにかく捨てろ！　ヘタに積み込んではダメ

階段積みは，端の土台ぷよを消すと連鎖がはじまる。この「消すと連鎖がはじまる」部分を起爆装置と呼ぶのだ。仕掛けが完成して，あとは起爆装置を消せばいいというとき，なかなか起爆装置の色がこないことがある。そんなときは，連鎖方向とは逆の端列に，何も考えずにドンドン捨てていこう。早く捨てれば，それだけ早くつぎのぷよが落ちてきて，起爆装置の色もでてくる，というわけだ。

3 絶対に消すな！

2の「どんどん捨てろ！」にも関係してくるけど，起爆装置の色を待っているとき，絶対にぷよを消しちゃダメだ。これは，消える処理をしている時間がロスタイムになってしまうから。つまり，あとは仕掛けを動かすだけという状態になったら，ぷよを消さないようにドンドン捨てていきながら，起爆装置の色を待つようにすべし。

STEP UP!　逆方向への階段積みもマスターしよう

これまで，一方向への階段積みを解説してきたけれど，積みかたによっては，途中から連鎖方向を逆方向にすることも可能なのだ。

上の図がその例。３連鎖めまでは，右方向の階段積みだったのが，４連鎖めは左方向の階段積みになっている。

これをさらに伸ばしていくのはちょっとむずかしいけれど，こんなカンジで最後の１連鎖だけを逆方向にするのは，それほどむずかしくないから，ぜひ挑戦してみよう。

また，こういったパターンで，捨てた不要ぷよが偶然つながって，連鎖数を増やしてしまうというケースがある。そのために５連鎖が６連鎖になって負けた，なんてことになると，泣くに泣けないぞ。十分気をつけるべし。

仕掛けを作動させたあとのテクニック

戦いはまだつづいている!

5連鎖させて，予定どおりおじゃまぷよを赤玉2個+α作って，これで勝ちはもらったな，なんて余裕を見せていると，逆転負けを喫することがある。連鎖で赤玉を2個作ったからといって，確実に勝てると思ったら大まちがいだ。

『ぷよぷよ』では，両者とも同じ順番で，同じ組み合わせの組ぷよが落ちてくる。だから，こちらが5連鎖を完成させたときに，相手も5連鎖を完成させていても，全然おかしくはないのだ。

つまり，こちらが5連鎖して相手に赤玉2個を送ったときには，相手も赤玉2個をこちら側に送ってきている可能性が大きいということ。

5連鎖が終わったあとも，戦いはつづいている。最後まで気を抜くなよ！なおここから先は，両者とも赤玉2個以上を送りあったという前提のもとに解説していくぞ。

▲『ぷよぷよ』は，赤玉2個を作ったあとが本当の戦いなのかもしれない。ここでの技術が，最終的な勝敗を決するのだ！

保険を作っておこう①

お互いがほとんど同時に赤玉2個を作ったとき，勝つためにはどう対処したらいいんだろうか。

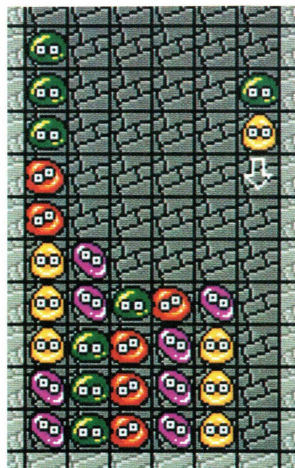
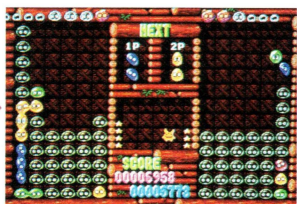
考えられるのが，おじゃまぷよが降るのを遅らせること。相手よりもおじゃまぷよが遅く降ってくれれば，相手のほうが先につまってしまい，こちら側の勝ちとなる。

両方が赤玉2個のおじゃまぷよを送りあったときには，どうにかしておじゃまぷよの落下を遅らせるように，努力する必要があるわけだ。

そこで考えだされたテクの一つが，保険と呼ばれるモノ。第1章で説明したように，こちら側でぷよが消えている間は，つぎの組ぷよやおじゃまぷよは降ってこない。だから，ぷよを消していれば，その間はつぎのおじゃまぷよが降ってこないわけだ。

右の図がその保険。この5連鎖が終わったあとに，相手から送られてきたおじゃまぷよが，まず30個降ってくる。しかし，左端列はおじゃまぷよで埋まらずに，顔をだしているのだ。

赤玉は5段分のおじゃまぷよを降らせるから，それよりも高く，6段以上ぷよを積んでいれば，おじゃまぷよに埋もれないで，顔をだすってワケ。

このように，同色ぷよが3個つながった部分が顔をだすようにしておくのが保険だ。図では，緑ぷよがこれにあたる。つぎに緑ぷよが落ちてくれれば，このぷよを消して，時間稼ぎをするって寸法だ。

▲すでに左側にはつぎのぷよが落ちてきている。右側はまだ落ちてきていないから，左はちょっと不利だ。でも保険があるぞ

▲こうやってぷよを消して，時間を稼ぐわけだ。わずかな時間だけれど，これがかなり大きな意味を持っている

▲はじめは左側が不利だったが，保険のおかげでほぼ互角の勝負になった。このあと，ほぼ同時におじゃまぷよが降ってくる！

保険を作っておこう②

保険には，もう一つのパターンがある。それが右図だ。この図だと，左端の列に黄ぷよが3個つながって，保険として残る。ただしこちらは，さっきのパターンとちがって，おじゃまぷよが降ってくると埋まってしまうのだ。

つまり，相手よりも先に連鎖を終わらせていないと，この保険はおじゃまぷよで埋まって無意味なものになってしまうというワケ。

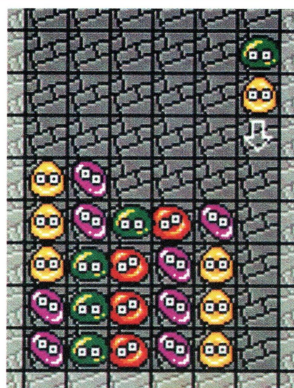
なんだかさっきのよりも使いにくそうだけど，ところがどっこい！

先ほどの保険は，赤玉が降ってきても埋もれないように，6段分のぷよで土台を作らなければならなかった。つまり，それだけ多くのぷよを落とさないといけないんだけれど，そんなことをしていたら，相手の連鎖が終わって，おじゃまぷよが降ってきてしまうよね。

その点，こっちのパターンだと，5連鎖以外に3個余分に落とすだけで保険になるという速さがあるのだ。

ただし，保険は絶対的なものではないぞ。ときには，保険を作らずに，先に仕掛けを作動させたほうがいい場合もある。判断よくプレイしてくれ。

▲右が今，連鎖を終えたのに対して，左は先に終えている。しかも，左には保険が用意されているぞ。これはかなり有利だ

▲左が保険を消している間に，右におじゃまぷよが降ってきた。NEXTぷよも落ちてきている。これでほぼ勝敗は確定か？

▲左が1個めの赤玉が降ってきたときには，右は2個めの赤玉が降っている。これだけの差があれば勝利は確実だ。やりぃっ！

保険以前に，これに注意

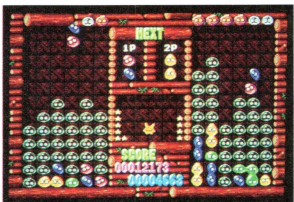
というわけで，おじゃまぷよが降ってこないように，保険を作っておくのが大切なのだ。階段積みに余裕ができてきたら，ぜひとも保険を作っておくことをオススメするぞ。

でも，保険を作る以前に，十分に気をつけておかないといけないことがある。それは，前にも一度書いた「左から3列めに，不要ぷよを置かない」ということ。

『ぷよぷよ』のフィールドの高さは12ブロック。赤玉1個が5段分のおじゃまぷよを降らせるから，フィールドに何もないと仮定した場合，赤玉2個分（＝10段分）のおじゃまぷよが降っても，まだ2段分空いており，それだけでは終わらないわけだ。

しかし，左から3列めに2個以上ぷよが置いてあるとどうだろう。赤玉2個が降った時点で，一番上まで積み上がってしまい，勝負が決まってしまうのだ。逆に言うと，1個までなら置いてもかまわない，というわけだね。

左から3列めにぷよが2個以上残ったら，保険があっても負ける可能性が大きい。絶対にこの列にはぷよを残さないようにしよう。

▲右側は連鎖が終わったばかりで，この直後におじゃまぷよが降るのだ。左側はまだおじゃまぷよが降ってないから有利……？

▲でも左側は，左から3列めにぷよが2個残っている。いくら先に連鎖が終わったといっても，これだとマズイんじゃないか？

▲案の定，右側が勝った。右側も上まで埋まっているのを見ると，一瞬の勝負だったようだ。3列めには絶対にぷよを残すな！

「まわし」のテクニック

まわしって何？

前ページまでに解説した「保険」以外にも，おじゃまぷよの落下を遅らせ，時間稼ぎができるテクニックが存在する。それが，これから説明する「まわし」というテクニックだ。連鎖を動かす前に準備を必要とする保険とちがって，まったく準備なしで使える技術なので，覚えておくと重宝するぞ。

では，「まわし」とはどんなものなのか，解説しよう。下にある一番左の図を見てほしい。赤・緑の組ぷよが横になって落ちてきて，地面に着いたところだ。この組ぷよは，赤ぷよを軸として回転するとしよう。

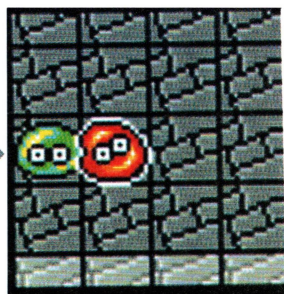
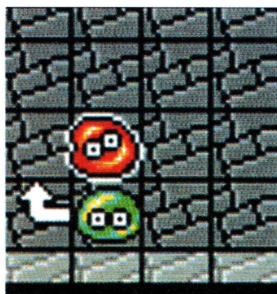
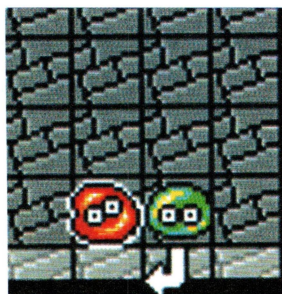
ここで，右回転のボタンを1回押してみる。するとまん中の図のようになるハズだ。さらにもう1回，右回転のボタンを押すと，右の図のようになる。

この一連の動きの中で，組ぷよが1段分，上に浮上したのがわかるかな。この，浮上させるテクニックを応用したものが「まわし」なのだ。

でも，なんで浮上したんだろう？もう一度左側の図を見てくれ。この状態で右回転させると，緑ぷよは赤ぷよの下に回転移動しなければならない。だけどこの場合，移動先に床という障害物があるので，そのまま回転移動することは不可能だよね。

『ぷよぷよ』ではこんなとき，つぎのような処理が行なわれるようになっているのだ。「回転移動先に障害物がある場合，その障害物がある方向と反対の方向へ1ブロック分移動して（弾かれて）回転する」。こういった処理が行なわれたために，この組ぷよは1ブロック分浮き上がったわけなのだ。

落ちている組ぷよが浮き上がれば，地面にくっつかないよね。いま落ちている組ぷよがくっつかないかぎり，NEXTぷよもおじゃまぷよも降ってこない。保険が「ぷよが消え終わらないと降ってこない」のを利用した時間稼ぎなのに対して，まわしは「落下中の組ぷよがくっつかないと降ってこない」のを利用した時間稼ぎなのだ。

なお，一つ注意しておきたいのが，弾かれるのは回転移動先に障害物があったときだけということ。回転移動する道中に障害物があっても弾かれずに，そのまま回転移動してしまうぞ。

「まわし」ていれば，逆転勝ちだってできるのだっ！

▲右にはNEXTぷよが落ちてきている。つまり現時点では右のほうが不利なのだ

▲不利でもまわせ！ まわしている間は，おじゃまぷよは降ってこないぞ

▲炎のまわしのおかげで，みごと逆転勝利。最後まであきらめちゃダメだね

これがまわしの基本形

まわしの原理はわかってもらえたかな。カンタンにまとめると，回転移動先に障害物があるときに，それと逆方向に弾かれることを利用して，上方向に浮き上がらせることを繰り返し，ぷよがくっつくのを遅らせるというテクニックだ。

それでは，実際に実戦で使われているまわしのテクニックを紹介しよう。下で解説しているのが，基本的なまわしの手法だ。

この場合の操作方法は，レバーを左に入れながら，右回転ボタンを連打するだけ。なお，この組ぷよは，紫ぷよが回転の中心になっているぞ。

1 レバーを左に入れつつ右回転を連打。まずは普通に回転だ。

2 ボタンを連打しているので，さらに右回転。しかし，回転移動先に障害物がある。よって，障害物と反対の方向（ここでは上方向）に1ブロック分弾かれてから回転移動する。ここで，1ブロック浮き上がったぞ。

3 さらに右に回転しようとするけれど，また回転移動先に障害物が。よって障害物と反対の方向（ここでは右方向）に1ブロック分弾かれてから回転だ。上下方向だけでなく左右方向でも弾かれるのを覚えておこう。

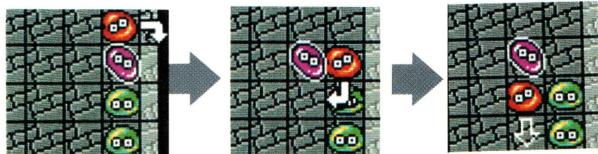
4 重力があるので，落下していく。同時に右にも回転する。

5 ずっとレバーを左に入れているので，ここで左に移動する。これで，最初の①の状態にもどったわけだ。これをずっと繰り返していれば，おじゃまぷよは降ってこないぞ。ガンガンまわして時間を稼ごう！

まわす方向にも注意！

よく使われる，基本的なまわしのテクニックの解説は，以上でおしまい。意外とカンタンでしょ？

ただし，まわす方向には十分に気をつけよう。

もし上の例が，右の壁で行なわれていたらどうなっていただろう？ 右の図のように，浮き上がることなくドンドン下に落ちていくだけになってしまう。これが，逆回転ならちゃんと浮き上がって，時間稼ぎになるのだ。

レバーを入れる方向と回転方向は，つぎのような関係になっている。左の壁を使う場合は，右回転&レバー左。右の壁を使う場合は，左回転&レバー右だ。レバー方向は壁に押しつける向きに入れて，回転方向はそれとは逆方向だと覚えておこうね。

まわせる時間を教えよう

まわしの全貌が明らかになったところで，まわせる制限時間というものがあることも明かしてしまおう。

そう，まわしにも，制限時間が設定されているのだ。

この時間の計りかたがちょっとむずかしい。地面と，落下中のぷよが接していた合計時間が，32／30秒を越えると，地面と組ぷよがくっつくのだ。

つまり，まわしている途中で，何回か地面にぷよが接することがあるけれど，その接している時間の合計が問題となってくるわけだね。また時間に関係なく，地面と8回接してもくっつくようになっている。最高8回までしか，まわせないということだ。

ところで，右の表が気になるよね。じつは，本当は右のような設定になっていたんだけど，バグのために一定になってしまったそうなのだ。なかなか見られない，貴重なデータだぞ。

ぷよが接着するまでの時間リスト

〈接着する条件〉地面とぷよが接触している時間の合計が，以下の時間以上になるか，8回接触すると接着する
（以下のデータは開発途中バージョンのもの）

スケルトンT	32／60秒	ぞう大魔王	22／60秒
ナスグレイブ	31／60秒	シェゾ・ウィグィィ	22／60秒
マミー	31／60秒	ミノタウロス	20／60秒
ドラコケンタウロス	32／60秒	ルルー	20／60秒
すけとうだら	31／60秒	サタン	16／60秒
スキヤポデス	31／60秒	2P対戦・激甘	30／60秒
ハーピー	31／60秒	2P対戦・甘口	30／60秒
さそりまん	30／60秒	2P対戦・中辛	28／60秒
パノッティ	28／60秒	2P対戦・辛口	28／60秒
ゾンビ	26／60秒	2P対戦・激辛	28／60秒
ウィッチ	24／60秒	※すべて開始時の時間。試合が長引くにつれて，この時間は短くなっていく。「ひとりでぷよぷよ」は，VS.COM LEVELが「NORMAL」での設定時間。	

まわす場所も考えよう

まわしをするときには，どこでまわすのか，その場所も考えてから行なわなければならない。

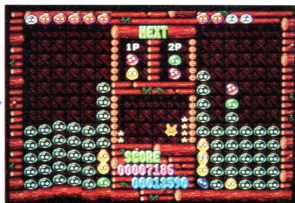
まず，なるべく下のほうに自由落下させてから，まわすようにしよう。落下している時間も，おじゃまぷよが降ってくるまでの時間稼ぎとして使ったほうが効率的だからね。わずかな時間だけれど，利用しない手はないぞ。

そしてもう一つは，まわしをする列のこと。じつは，なるべくなら，まわしをしないほうがいい列があるのだ。

それは，やっぱり左から3列め。左から3列めでまわしていると，その列に1個か2個のぷよがくっつくことになる。ということは，これまで何回も書いてきたように，赤玉2個ピッタリで負けてしまう可能性が高くなるのだ。

いくらまわして時間を稼いでも，赤玉2個で終わっていたら何の意味もない。まわすときは，絶対に左から3列めは避けるようにしよう。

ただし，例外がある。それは，赤玉2個が降るなどして，あと2段分以下しかスペースが残っていないときだ。2段分以下のスペースだと，つぎにおじゃまぷよが降ってきたときには，全部埋まってしまう。つまり，どんなにねばっても，つぎのおじゃまぷよの落下で決着が着いてしまうわけ。だから，左から3列めに組ぷよがくっついてしまっても，まったく問題がない。こういうときは3列めでまわしてもいいぞ。

▲右側は不利な状態だけど，必死にまわして望みをつないでいる。でも……

▲左から3列めでまわしていたから，こんなところにくっついちゃった。これだと…

▲もう1個赤玉が降ってきただけで，負けちゃうわけだ。まわした意味がなかったね

壁ぎわでないときは？

前々ページで説明したまわしは，壁ぎわでまわすときのテクニックだった。では，壁ぎわでないところでまわすには，どうやったらいいのだろう。

結論を先に言うと，レバーを入れずに，ただボタンを連打するだけでOK うーん，カンタンだね。

また，まわしはほとんどの場所でできるぞ。唯一まわせない場所として，左右を障害物にはさまれている，１ブロックの空間がある。右の写真で言うと，２Ｐ側の左端の列の部分だ。ここにハマってしまうと，絶対にまわすことはできなくなるので気をつけよう。

壁ぎわまわしには，ほかの場所でまわすのとちがって，ぷよのくっつく場所がわかりやすいという利点がある。ぷよが壁に隣接して縦にくっつくか，同じく壁に隣接して横になるかのどちらかのパターンしかないからだ。けれども，それ以外のまわしでは，どんな形でくっつくのか予想しにくい。運悪く左から３列めにくっついてしまう可能性だってあるわけだ。

▼平らなところでもまわせるけれど，なるべく前に解説した壁ぎわまわしを使おう

また，壁ぎわまわしのほうが，ほんのわずかだけれど，長くまわすことができるぞ。

くぼみ周辺ではこうまわせ!

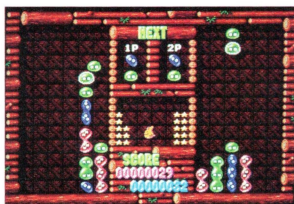
さて，上記のような場所以外にも，特殊な場所による特殊なまわしかたというものがある。

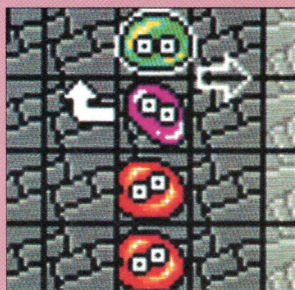
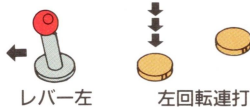
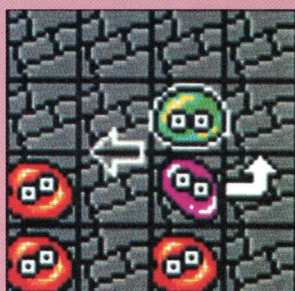
それは，くぼみの周辺部分。と言っても，ちょっとわかりにくいかな。つまり，両隣りの列が，それぞれ1ブロック以上高い部分のことだ。ただしそれだけではダメで，隣りの列のどちらかいっぽうは，２ブロック以上高くなくてはいけない。もういっぽうは1ブロック高ければ大丈夫。わかったかな？　わからない場合は，右の図を見てくれ。こういった部分でなら，このまわしかたをすることができるのだ。

なんだか，制約が多いところでのまわしだけれど，それゆえに，大きなメリットがあるぞ。なんと，ここでまわせば，普通にまわすよりも長い時間まわすことができるのだ！　つまり，よけいに時間稼ぎができる，というわけ。さらにもう一つ，このまわしが成功すれば，必ずまわしているその列に，縦になってくっついてくれる。

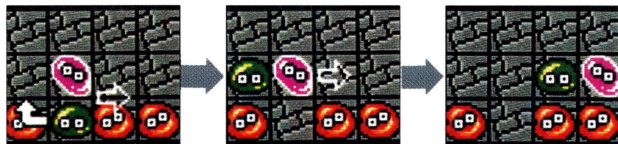
さて，そのまわしの方法はというと，右の図のとおりだ。壁ぎわでのまわしかたと似ているけど，微妙に異なるので，注意しよう。レバーを入れる方向は，壁ぎわのときと同じだけれど，回転方法が逆になっているぞ。

ただし，このまわしをするときに注意することがある。それは，かなり気合いを入れてボタンを連打しなければいけないということ。連打スピードが遅いと，組ぷよはくぼみのすきまに落ちていってしまうのだ。

特殊な条件でないとできないうえに，相当な連打スピードが必要なので，成功させるためには，何回か練習をしておいたほうがいいだろう。

▲普通はこのように，壁から２列分離れた列で行なうことになるだろう。こんな形になったら，ぜひとも試してもらいたい

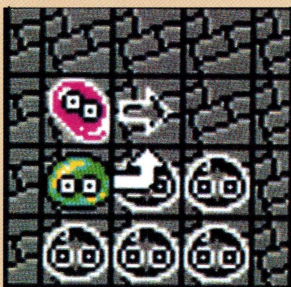
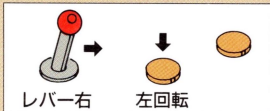
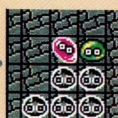
▼連打が十分な速さなら，少々長い時間まわったあとに縦になってくっつく。つぎのぷよをこの部分でまわすこともできるのだ

これが伝説の“昇龍ぷよ”の全貌だっ!

まわしのテクニックの解説は，前ページまでで，とりあえず終了。これまでのテクニックがあれば，まわしはほぼマスターできたと言ってもいい。

しかし，まわしにはさらなる上級テクニックが存在するのだ。名付けて「昇龍ぷよ」！　その名のとおり，落下していくはずのぷよが，どんどん上昇するという，ハイ・テクニックだ。

昇龍ぷよの原理は，上の図のとおり。回転したとき，下に1ブロック分のすきまができることを利用した技なのだ。

それでは，伝説の技・昇龍ぷよの奥義を伝授しよう。

パターン1

＜図1＞

＜図2＞　＜図3＞

まず最初は，比較的簡単なパターンから紹介していく。

＜図1＞が，その典型例だ。この場合，紫ぷよを回転の軸だとしよう。

左図のような状態になったとき，レバーを右に入れながら，左回転のボタンを1回押すと，緑ぷよは紫ぷよの右側に回転移動する。＜図2＞の状態になるわけだ。回転途中に障害物があるけれど，これは道中なので，まったく影響はないよね。

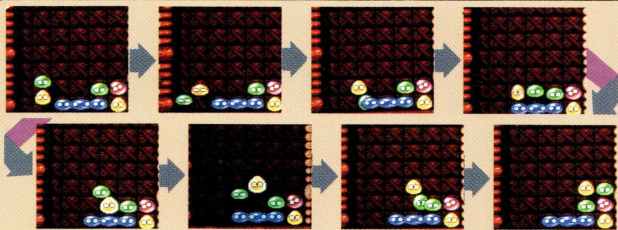
さて，緑ぷよが上の段に回転移動したことにより，この組ぷよは上の段差に引っかかったことになる。この状態で，ぷよがくっつくまで待っていると，紫ぷよがちぎれて下に落ちていく。しかしここでは，レバーが右に入っているので，スルスルッと右に移動する。最終的には，＜図3＞のようになるわけだ。

左右対称な場合は，もちろん，レバーを左に入れて，右回転ボタンを1回押すということになるぞ。

これが連続的に行なわれるのが，昇龍ぷよのパターン1なのだ。

じつのところ，まわしのテクニックよりも，カンタンな理屈だったりする。実戦でも使える程度の難易度なので，マスターしておいて損はないぞ。

こんなときに使うのだ

①1ブロック分の段差で，しかも各段差に2ブロック分以上の平らな部分があれば，連続昇龍ぷよ（ドラゴンダンスぷよ）が可能だ。操作方法は，レバーを右に入れたままで，左回転ボタンを連打。たったこれだけ。いともカンタンに昇っていくぞ。途中で，上方向に弾かれているのがわかるかな？

②このテクを使うと，一番上まで積み上がった列（カベと言う）を越えることも可能だ。ただし，画面外にぷよが積んであると成功しないぞ。さらに，カベを越えずに，画面外でぷよをまわすことだって可能なのだ。「画面外まわし」と呼ばれるこの技術もハイ・テクニックの一つだぞ。

パターン2

〈図4〉

〈図5〉　〈図6〉

つづいては，ちょっと高度なテクニックを使用するパターン2だ。

これも＜図4＞をもとに説明していこう。同じように，紫ぷよが回転の軸になるものとするぞ。

レバーを右に入れっぱなしというのは，パターン1と同じだけれど，今度は左回転と右回転――両方のボタンを使用するのだ。しかも，これを交互に押していかなければならない。ちょっとむずかしいぞ。

まず，＜図4＞の状態から，右回転ボタンを1回押す。すると＜図5＞のような状態になる。レバーが右に入っているので，ここで右に移動するが，このときに左回転ボタンも同時に押すのだ（実際には交互にボタンを押していれば大丈夫。ムリにタイミングを合わせる必要はない）。すると＜図6＞のような状態になる。

＜図6＞と，＜図4＞を見比べてみよう。1段分の段差を，みごとに昇っているだろう？

これを連続的に行なうのが，昇龍ぷよのパターン2なのだ。もちろん，図が左右対称ならば，レバーは左に入れ，ボタンは左回転，右回転と交互に押すことになるぞ。

ボタンを交互に正確に押さなければいけないので，このパターンの昇龍ぷよをマスターするには，かなりの修練が必要だ。実戦でも使いにくい技だけど，ウケを取るには最適だ。

こんなときに使うのだ

パターン2でのドラゴンダンスぷよは，パターン1よりも制約が少ない。1ブロック分の段差でさえあれば，どんなところでも連続的に昇ることが可能だ。左回転したときに，上方向に弾かれるため，どんどん昇っていけるって寸法。ぷよが地面にくっつきやすいので，交互連打はすばやく行なおう。

オマケ

※レッスン1，2のみ使用可能

最後に伝授するのは，「ひとりでぷよぷよ」のレッスン1と2でしか使うことができないという，超奥義だ。

昇っていくための条件としては，パターン2と同じように1ブロック分の段差であればOK。しかし操作方法は，レバーを右に入れながら左回転ボタンを連打――つまりパターン1と同じ操作で，昇龍ぷよができてしまうのだ！

なぜレッスン1，2でしかできないのかというと，両ステージでは，ぷよの落下速度が遅いからだ。これよりも落下速度が速くなると，1回転している間に落下してしまい，昇れなくなる。

これは本当にウケ狙いのテクニックだけど，うまく決まると気持ちがいいぞ。カンタンだから，ぜひ一度やってみてくれたまえ。

おじゃまぷよに埋められたら こうやって復活しよう！

階段積みの途中で埋まったら

階段積みをしている途中，相手が少ない連鎖（5連鎖までいかない連鎖）でおじゃまぷよを送ってくることがあるよね。せっかく一生懸命に5連鎖を作っているのに，少ない連鎖で埋められてしまうと，本当に腹だたしい。

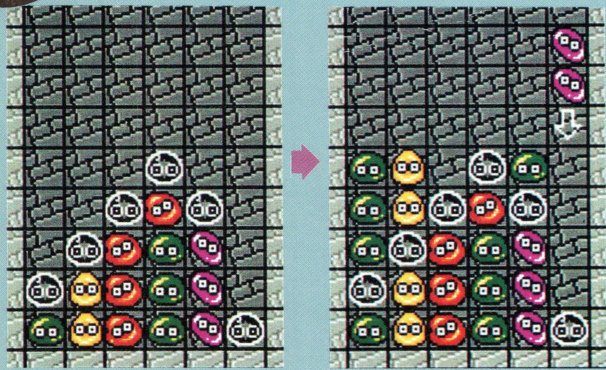
でもじつは，こういった少ない連鎖で相手の仕掛けを埋めてしまうというのは，うまい作戦なのだ。

3連鎖だと，3段分のおじゃまぷよが送れる。3段分だと，たいていの階段積みは埋まってしまって，使いものにならなくなるよね。そこまで量が多くなくても，予期せぬおじゃまぷよが降ってきたおかげで，相手はパニックになって，うまく連鎖を作れなくなるかもしれない。

階段積みの途中でおじゃまぷよを送るのは，立派な攻撃手段なのだ。

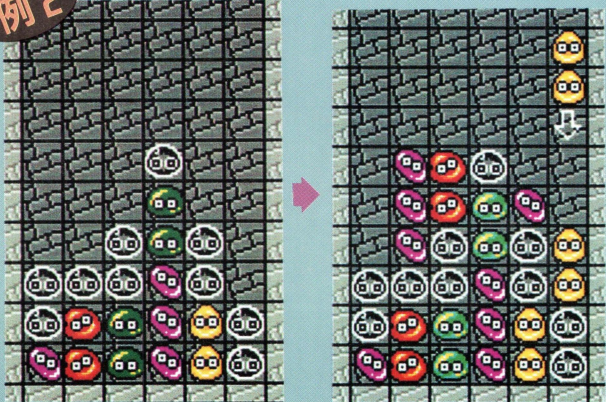
おっと，感心していないで，埋まってしまった仕掛けを，うまいこと早く掘りださないといけないぞ。

ここでは，そういった小連鎖によって連鎖が埋まってしまったときの対処法，復活のしかたを解説しよう。

まずは，ほんのちょっとのおじゃまぷよが降ってきたときの対処法だ。

階段積みの途中でおじゃまぷよが降ってきたとき，それが仕掛けを完全には埋めない程度の量だったら，逆にチャンスだぞ。そのおじゃまぷよを利用して連鎖を作ってしまおう。

図の中の，左2列がその例だ。普通の階段積みでは，仕掛けぷよは隣りの列に置かないといけないけれど，おじゃまぷよがあるおかげで，土台ぷよの上に仕掛けぷよを置いても連鎖してくれるのだ。もちろん，普段どおりに隣りの列に仕掛けぷよを置いても大丈夫。

どちらに置いても連鎖する。選択の幅が広がって，ラッキーだよね。

例2

おじゃまぷよの量が多くて，仕掛けをかなり埋められてしまった場合。起爆装置の部分が埋まってしまい，このままでは連鎖が作れそうにないように見えるけれど，ところがどっこい，工夫すればここからでもバッチリ復活できてしまうのだ。それが右側の図。右の2列がポイントだね。おじゃまぷよを利用して，起爆装置にしたわけだ。

おじゃまぷよは，一度に大量に消すことができるから，連鎖に組み込むと案外使いやすいのだ。災い転じて福となす，これくらいのテクニックがないと上級者にはなれないぞ。

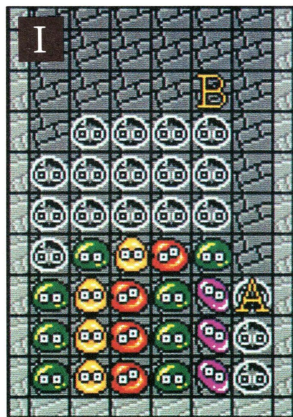
完成した階段積みが埋まったら

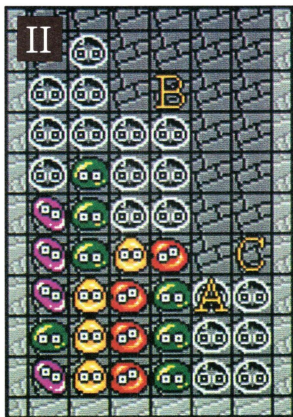
5連鎖の階段積みができた！と思った瞬間，おじゃまぷよがドサッ——泣きたくなっちゃうような仕打ちだけれど，泣いているヒマはない，すぐに復活しなければ！

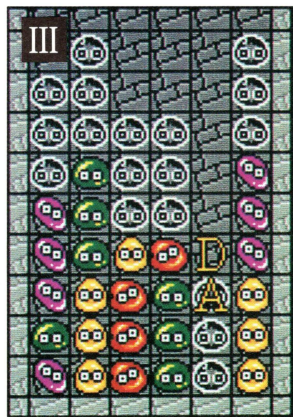
降ってきたおじゃまぷよが3段分未満ならば，まだ起爆装置は埋まっていないハズなので，さっさと動かしてしまおう。しかし，おじゃまぷよが3段分以上だと，起爆装置はしっかりと埋まってしまっている。

ここから復活するには，やっぱり起爆装置の部分にあるおじゃまぷよを消していくしかないだろう。もう5連鎖の仕掛けは完成しているわけだから，復活して動かしさえすれば，この勝負はもらったも同然。即座に復活作業を開始しよう。

▲げげーん。せっかく作ったのにー。なんて泣いている時間はない。すぐに掘るのだ

復活しやすい仕掛けの形

上に，3種類の階段積みを用意した。でも，どれも大ぷよ3個分のおじゃまぷよで埋められてしまっている。ここから，起爆装置の部分にあるおじゃまぷよを消して，仕掛けを動かさなければならない。さて，どういうふうに消していけばいいのだろう。

まずはＩのケース。これは模範的な階段積み5連鎖だね。この起爆装置を掘りだすためには，Aのおじゃまぷよを消さなければならない。そのためには，右端の列に同色ぷよを4個集めないといけないわけだ。すると，どうしてもBの部分に不要ぷよがたまってくる。すでに7個も積んであるのに，さらに不要ぷよが積まれると，この列が一番上までつまってカベになってしまい，右端列にぷよが行けなくなる可能性がでてくるのだ。つまりこのケースは，あまり良くない形なわけ。

つづいてIIのケース。これは4連鎖めを工夫して，4列で階段積み5連鎖を作ったパターンだ。これだと，やっぱりAのおじゃまぷよを消さないと仕掛けを動かすことはできないけれど，BだけでなくCの部分にも不要ぷよが置けるぞ。2か所に不要ぷよが置けるから，Ｉのような心配はなくなるよね。かなり良い形と言えそうだ。

最後にIIIのケース。連鎖のほうはIIと同じだけれど，右端の列がちょっとちがっている。このケースだと，Dに紫ぷよを置くだけで，Aのおじゃまぷよが消せてしまうのだ。うーん，まさに準備万端，備えあれば憂(うれ)いなし。つぎの組ぷよが紫・緑なんかだったりすると，もう連鎖がはじまってしまうぞ。これはもっとも良い形と言えるだろう。

さて，この三つのケースの中で，実戦では，どのケースを使うのが賢いのだろうか？

それはズバリ，IIのケースだ。Ｉはなるべく避けたいケース。IIIはかなり便利そうだけど，こんなのを作る時間があったら，さっさと連鎖を動かしたほうがお利口さんだ。IIだと余分なぷよも使わないし，万が一こういった事態になっても，ラクに復活ができる。

必ずこうしろ，とは言わないけれど，できることならIIのように，4列で仕掛けを作りたいところだね。

じつは，4連鎖ダブルの利点は，ここにもあるのだ。4連鎖だと，普通に階段積みをしても4列しか使わない。つまり，必然的にIIのような形になるわけ。4連鎖ダブルは早いだけじゃなく，こういった長所もあったんだね。

赤玉1.5個程度で埋まったら

たとえば，5連鎖作ったつもりだったのに計算ちがいで4連鎖で終わってしまったとか，3連鎖を2回やってしまったとかで，赤玉2個＋αのおじゃまぷよが発生しないことが，実際にプレイしているとよくある。

これだと，おじゃまぷよの量が足りないから，勝負の決着が着かずに，ゲームは続行してしまう。

よって，大量のおじゃまぷよの上で，プレイをつづけなければいけなくなるのだ。

仮に，赤玉1.5個のおじゃまぷよが降ってきたとすると，フィールドの約3分の2が埋まってしまう。ほとんどおじゃまぷよだらけという状態だ。

そんなふうになってしまったら，まずはおじゃまぷよを少しでも消していくことを考えよう。とくに，左から3列めを重点的に消していくべし。ここさえつまらなければ，なんとか生きていくことができるわけだからね。

おかしなことに，自分がこういった状態になっているときは，相手のほうも同じような状態になっていることが多い。

これは，相手が4連鎖くらいで仕掛けを動かしてきたときに，こちら側もとりあえず動かしておこうということで，未完成の連鎖を作動させるために起こる現象だろう。

◀ここまできたらガマン比べ。ねばるのだ！

相手のおじゃまぷよによって仕掛けが埋まってしまうよりも，未完成でも動かして，少しでもいいから相手におじゃまぷよを送っておいたほうがいいに決まっている。だから，こういった状況になってしまうんだろうね。

では，そうしたピンチの状態での注意点を説明していこう。

注意1 階段積みをする場合は，おじゃまぷよを考えに入れる

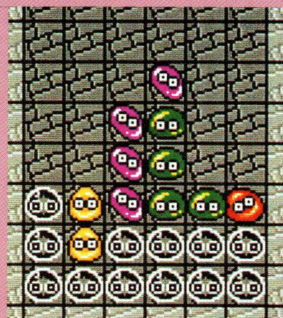
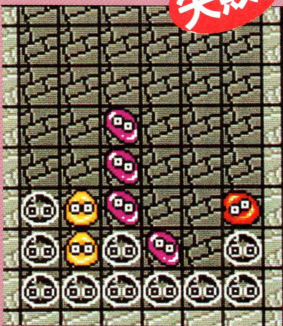
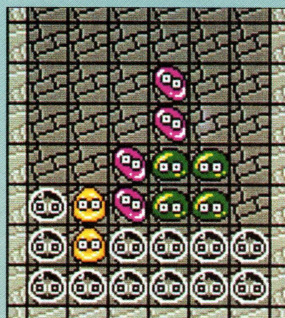
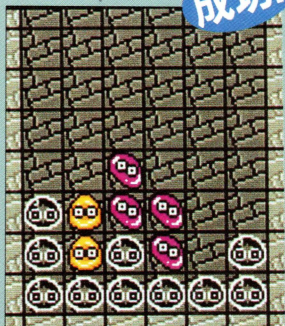
おじゃまぷよで半分くらいまで埋まった状態だと，まだ連鎖を作る余裕があるよね。相手を攻撃しないと勝つことはむずかしいから，連鎖が組めるときは積極的に連鎖を作っていこう。

さて，この場合だと，おじゃまぷよの上に連鎖を作っていくことになる。ここで階段積みをしようと思ったら，一つ注意しなければならないことがあるんだ。

それは，2－2積みか1－3積みで作らないと失敗してしまう，ということ。右に示したとおり，3－1積みで階段積みを作ると，土台ぷよが消えたときに，いっしょにおじゃまぷよも消えるから，仕掛けぷよがずっと下まで落ちてしまって，連鎖しないのだ。

対して2－2か1－3積みだと，下にあるおじゃまぷよが消えても，ちゃんとつながるので，連鎖してくれる。

つまり，おじゃまぷよの上で階段積みを作るときには，2－2か1－3積みにする必要があるというわけ。ただし，3－1積みでも，3－2積みや3－3積みにすれば，ちゃんと連鎖するぞ。

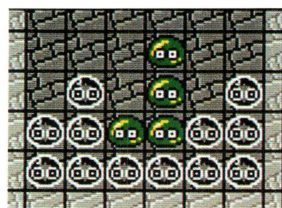
3-1積みだと…

2-2積みだと…

注意2 左から3列めには，なるべく置かないようにする

もう聞きあきたかな。でもあえてまた言おう。左から3列めには，なるべくぷよを置かないようにしてくれ。フィールドの上のほうでプレイしているときには，とくに置かないほうがいい。ちょっとしたおじゃまぷよ――極端な話，たった1個のおじゃまぷよが降っただけで負けてしまう可能性があるからだ。連鎖を作るときも，なるべくこの列からはずれた場所で作るべし。

▲こんなにピンチな状態なのに，果敢にも連鎖を作っている2プレイヤー。でも，画面の上には予告ぷよが並んでるぞ

▲わずか5個のおじゃまぷよで負けてしまった…。連鎖を作るのもいいけど，左から3列めにはあまり作らないようにしようね

注意3 とにもかくにも，おじゃまぷよをできるだけ多く消す

おじゃまぷよがたくさんあるからピンチになっているのなら，おじゃまぷよを消していけばピンチでなくなるよね。短絡的な考えだけど，これは本当のこと。一つでも多くのおじゃまぷよを消していくようにするのだ。置きかたしだいで，消えるおじゃまぷよの数が変わってくるから，単に4個つなげて消すときも，考えてから消そう。

おじゃまぷよ4個

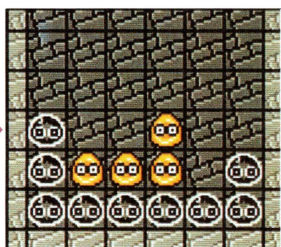
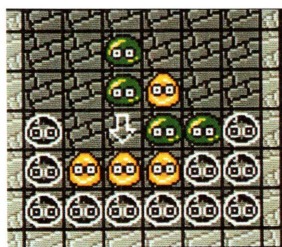
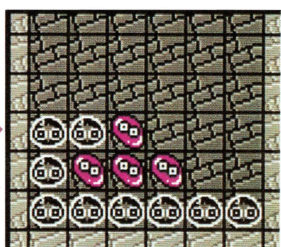
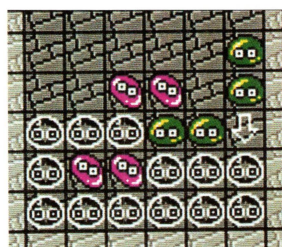
おじゃまぷよ5個

注意4 ピンチのときでも，なるべく連鎖させていこう

おじゃまぷよによる攻撃を使わずに，相手に勝つことは非常にむずかしい。だから，ピンチのときもなるべく連鎖を作って，相手側におじゃまぷよを送り込むようにしてくれ。

そのときに注意しないといけないのが，ここに書いた注意1と注意2だ。この2点に気をつけて，連鎖を組もう。

連鎖といっても，5連鎖とか大きなものではなくて，2連鎖程度の小さなもので十分。あんまり大きな仕掛けを作っていると，上までつまってしまう危険性があるからね。

せまい場所で連鎖を作るときには，右の図のような仕掛けを作ろう。階段積みよりもコンパクトにできるし，一度に消えるおじゃまぷよの量も多くなるから，こっちのほうが有利だぞ。

実験！1Pと2Pは同条件なの？

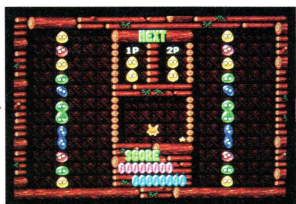
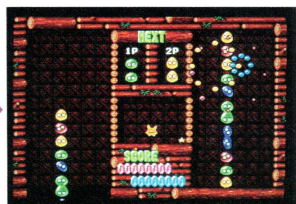
実験1：同時に積み上がると？

『ぷよぷよ』は，左から3列めが先に一番上まで積み上がったほうが負けになるゲームだ。それではもしも，まったく同時に，1プレイヤー側と2プレイヤー側の左から3列めが積み上がってしまったら，はたしてどっちが負けになるんだろう？

さっそく実験してみよう。実験方法として，ゲームをスタートさせて，何もせずにそのまま放っておくという方法をとったぞ。これならまったく同時に積み上げることができるからだ。

結果はご覧のとおり，2プレイヤー側の勝ちとなった。

なぜ2プレイヤー側の勝ちになるのか。これは，プログラム上での処理順番が関係してくるのだ。内部処理を1プレイヤー側から行なっているので，たとえ同時に積み上がっても，先に処理される1プレイヤー側が負けと判定されて，勝敗が決まってしまうワケ。

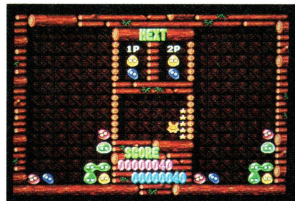
▲スタートさせて，何もしないでいれば，まったくの同時に積み上がるわけだ

▲さあ，積み上がったぞ。はたしてどちらが勝つのかな!? ドキドキワクワク……

▲おお，2プレイヤーに祝福の花火が！プログラム上のことだから，しかたないよね

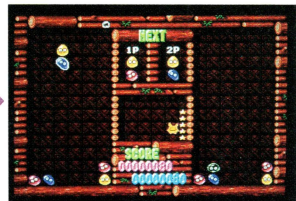
実験2：同時に消し終わると？

つづいて。『ぷよぷよ』では，ぷよが消え終わると，上に蓄積されているおじゃまぷよが降ってくるようになっている。それでは，1Pと2Pが同時に消し終わったときには，おじゃまぷよはどのように降ってくるんだろう？

では実験だ。レバーを下に入れずに，4個のぷよを2組消して，おじゃまぷよを1個発生させた。レバーを下に入れなければ，両方のスピードは変わらないから，2組めが消え終わるのもまったく同時になるというわけだ。

さて結果はというと，1プレイヤーにはNEXTぷよが，2プレイヤーにはおじゃまぷよが降ってきた。

これも，プログラムの処理順番に関係している。2プレイヤー側から送られるハズのおじゃまぷよが，プログラム上で発生する前に，1プレイヤー側の処理が行なわれて，NEXTぷよが落ちてきてしまうのだ。

▲レバーを下に入れてないからスピードは同じだ。すでに1組消して40点入っている

▲まったく同時に消えて，おじゃまぷよが1個ずつ発生したぞ。どっちに降るか!?

▲1PにはNEXTぷよが，2Pにはおじゃまぷよが！　つまり2P側が不利なのだ

二つの実験結果をまとめてみよう。同時に積み上がったときには2Pが有利，同時に消え終わったときには1Pが有利。では互角かというと，そうでもない。実戦では，同時に積み上がることのほうが多いのだ。つまり，2Pのほうがわずかに有利なわけ。ちなみに，これをシミュレーション・ゲームの用語を使って「地形効果」と呼ぶのだ。

第3章 全キャラクターのアルゴリズム解析

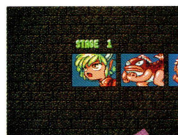
[ひとりでぷよぷよ]

いつも負けちゃうあのキャラクターには，どうやったら勝てるの？ あのかわいいキャラには，どんなプロフィールがあるんだろう？ そんな疑問にすべてお答えしましょう。総力を結集して調査した全キャラクターの履歴書だ！

「ひとりでぷよぷよ」とは?

ゲーム進行

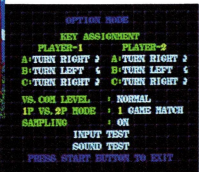
いわゆる1P戦である「ひとりでぷよぷよ」の特徴は，コンピュータが操るさまざま敵キャラクターとの対戦プレイが楽しめることだ。ここでは，「ひとぷよ」の基本内容と戦いかた，そして登場する相手キャラクターたちの紹介をしよう。

▲▶まずは、キャラクター紹介とデモがはじまるのだ

◀▼そのあと，デモ画面が上へスクロールして，ゲーム・フィールドが登場！

難易度設定

ふつう

難易度を選択する方法は，①「おぷしょん」で初期設定（VS.COM LEVEL）を変える，②開始ステージを選ぶ，の2パターンがある。初期設定が異なると，ぷよの落下速度と接着時間が変わってくるのだ。NORMALを基準にして，EASYは一つ前，HARDは一つあと，HARDESTは二つあとのステージで使われるハズの設定でプレイすることになる。

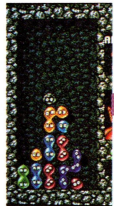
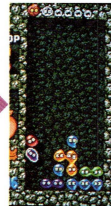
▲▶自分に適した難易度を選択しよう

▲「ふつう」のぷよは5種類だけど，「かんたん」なら4種類だから積みやすいぞ

対CPU戦での注意点

対CPU戦では，連鎖を狙いすぎてはいけない。とはいっても，5連鎖（赤玉2個以上）さえできれば勝利が確定するのは，対2P戦と同じなのだ。

ところが「ひとぷよ」で，5連鎖を組もうとすると，「ふたぷよ」のときより落下スピードが速く，ぷよの色数が多いため，積みあげ作業は困難になる。臨機応変な判断と技術が要求されるぞ。

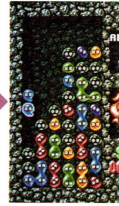
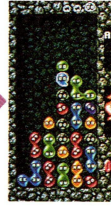
なお，敵キャラの表情は，主人公側のぷよ数が36個以上のとき（&敵側が36個未満）に「うれしい顔」，敵側のぷよ数が36個以上のときに「かなしい顔」になる。主人公側のぷよ数が60個以上になると，ピンチの曲が流れるぞ。

少ない連鎖でも勝てる

▲これくらいの連鎖では

▲5列ちょっとしか降らない

▲だけど，相手の積んでいたぷよが上げ底になるので……

つまり

大連鎖は必要ない!!

▲早くも5連鎖のリーチ。でも，欲張って粘っていると……

▲1列程度の攻撃でパア。ここから復帰するのは容易じゃないぞ

実力にあった戦いかたを

「ぷよ道」への入門と同時に全面クリアを狙うのは，いくらなんでも早計というもの。プレイヤーの実力に適した基本的な戦法を説明しよう。目安として以下の項目を参考にしてほしい。

●初級…基本ルールを覚えた
●中級…ハーピーには勝てるぞ
●上級…５連鎖が組めるようになったぜ
●達人…サタンなんて敵にあらず

初級編

まず，ぷよの基本ルールを把握することが大事だ。連鎖の練習はあとまわしにして，素早くムダなくぷよが消せるように練習しよう。これだけでも，スケルトンやナスぐらいには勝てるのだ。

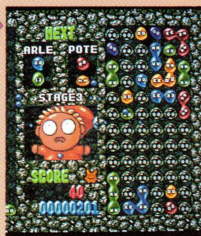
さらに慣れてきたら，同時消しや連鎖といった課題を少しずつ増やしていこう。「ふつう」（ぷよが５種類）モードで意図的に３連鎖が組めるようになったら，その練習を繰り返し，全体的な積み込みスピードの向上に励もう。

◀キレイに積むこと。まずは，これが素早くできるようになろう

◀２連鎖や同時消しができれば，序盤はラクに勝ち進めるぞ

中級編

あまり連鎖にはこだわらないこと。挾み込み（→P.76）を利用した２連鎖&同時消しや，４～６個ずつの３連鎖を組んでいくのが無難で確実だ。正確さとスピードがあれば，この戦法だけでも全面クリアができるぞ。

◀スタート直後に，相手側に赤玉１個を降らすことができれば……

◀あとは，ジャブ連打で相手フィールドを埋めつくせるぞ

上級編

常に赤玉を二つ以上作れるようになろう。てっとり早いのは５連鎖を組むことだけど，対CPU戦はぷよの色数が多く，やりづらい。配牌によっては３～４連鎖&同時消しに切り替えられるよう，アドリブ能力を鍛えておこう。

◀ゴミやおじゃまぷよを気にせずに，５連鎖を作れるようになろう

◀対２Ｐ戦にそなえ，４連鎖&同時消しを狙うのもいい

達人編

ここまできたら，もう大道芸に走るしかない!!　短時間クリア，点数稼ぎ，ぷよを回転させずに戦うなど，自分ならではの技を研究してみよう。

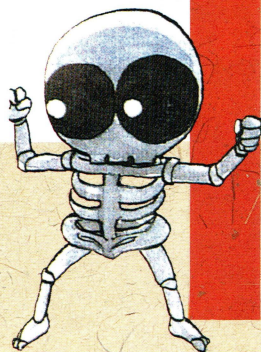
▲11連鎖すると，こんなにたくさんの点数が入るぞ

▲速攻で連鎖を組めば，こんなに速く勝つことも

◀慣れてきたら，連鎖ボーナスでの稼ぎを狙おう

なかでも，巨大連鎖（９連鎖以上）で点数を稼いでいくのは，かなりのテクニックを要する大道芸だ。巨大連鎖のやりかたについては，「折り返し」のページ（→P.78）を読んでもらうとして，ドラコ～ハーピーで10連鎖以上，さそりまん～ゾンビで８連鎖以上の仕掛けを組みつづけられれば，伝説の150万点も夢じゃないぞ。

スケルトンT

SKELETON－T【練習ステージ／LESSON1】

かつてのザコ“ぷよぷよ”が，本作品では準主役（タイトル名）になったため，結果として最弱の地位を押しつけられたホネホネロック。日本茶を愛飲しているけど，胃も食道もないのに，どうやって飲んでいるんだろうね？

あっ，そうだ。スケルトンTの「T」は何の略称なのかも説明しておかないと。…とは言っても，「Tって何なの？」と聞かれても，「だからTなんだよ」と答えるしかないんだけどねぇ。…だから，茶（ティー）なんだってば。

ホネのあるヤツだ

彼の特徴は弱いこと。なにせ，積み込みが遅いうえに，ぷよを回転させることができないのだ。救いは，ぷよの消しかたを知っていることだけかも。

まあ，そんなこともあって，ルールの把握から大連鎖の修業まで，いつでも彼は練習台。最弱キャラながら，初級者から上級者と，あらゆる相手に胸を貸す寛大さ。ああ，泣かせるなぁ。

●まだ勝てない，という人は……

ルールを体でおぼえよう，以上。

ちなみに，このステージにかぎり，落下中のぷよで消すことが可能な山がどれかを，点滅して教えてくれるぞ。

●こんなの楽勝，という人は……

彼はめったにおじゃまぷよを降らせてこないので，素早く5連鎖を完成させたり，10連鎖（折り返し）を組むなどの練習相手として重宝しよう。

項目	数値	
落下→接着時間（秒／1組）	10.8	論外
積み込み時間（秒／2組）	19.6	論外
消去率（回／1分間）	0.6	論外
同時消し率（回／1分間）	0.0	論外
連鎖消し率（回／1分間）	0.0	論外
積み込みのうまさ（A～E）	E	論外
仕掛けを残す（A～E）	E	論外
忍耐（A～E）	E	論外

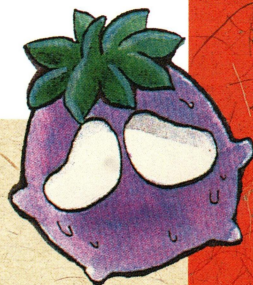
◀スケルトンは遊び相手にうってつけなのだ

表の説明

落下→接着時間…なにも操作せずに，最初の1組のぷよが一番上から落下→接着するまでの時間
積み込み時間…最初の2組のぷよを設置するまでの時間
消去率…最初の1分間に何組のぷよを消したか
同時消し率…最初の1分間に同時消しを何回したか
連鎖消し率…最初の1分間に2連鎖以上を何回したか

※表内のデータは，すべてメガドライブ版におけるNORMALランクで，8回の実測データの平均値を掲載しています。また，「落下→接着時間」のみ1Pで計測，その他のデータは2Pで計測しています。

ナスグレイブ

NASU GRAVE【練習ステージ／LESSON 2】

秋ナスは嫁に食わすな，と人は言う。しかし，彼はただのナスではない。なんと，我らの『ぷよぷよ』開発者が生まれ変わった姿だったのだ。本人と同様，守備力の高さがウリなんだけど，この場で詳細を説明するのはあまりに危険なので，割愛させてもらおう。

やはりナスだけに，ボディは見事な紫色。そのせいで，筆者は彼の名前をナスグレー「プ」と発音していた時期があった。さあ，同じ経験がある人は，正直に手を挙げて反省しよう。

俺たちにナスはない

落下→接着時間（秒／1組）	6.9	まだまだ安泰
積み込み時間（秒／2組）	4.8	少々迷いがちか？
消去率（回／1分間）	8.1	なかなか的確
同時消し率（回／1分間）	0.4	同時消しができる配牌なら
連鎖消し率（回／1分間）	0.0	意図的には狙わない
積み込みのうまさ（A～E）	D	ま，こんなもんでしょう
仕掛けを残す（A～E）	E	まだまだ
忍耐（A～E）	E	がんばりましょう

はっきり言って，ナスはスケルトンの百倍は強いが，しょせんはザコなので，ちょっと慣れてきたプレイヤーにとっては，ラクな相手に変わりはない。

しかし，油断は禁物だ。素早く消すことだけは得意なので，1～5個のおじゃまぷよがポロポロと降ってくる。気づいたときには起爆装置が埋められていた，なんてことも十分ありえるぞ。

●まだ勝てない，という人は……

ひたすら消して，自分側のおじゃまぷよを掃除しつつ，相手フィールドをジャブ連打で埋めよう。つまり，単に消しまくるだけでなく（それだけでも勝てるけど），できるかぎり同時消しを狙うように心がけたい。なお，序盤の敵は，ピンチになると自爆することが多いぞ。

●こんなの楽勝，という人は……

まあ，スケルトンと同様，練習台として扱うのが，もっとも適当だろう。

◀まだ復活のチャンスがあるというのに……

マミー

MUMMY【練習ステージ／LESSON 3】

マミーといってもお母サマではない。なんとミイラである。ちなみに，お母サマのマミーは「MAMMY」というスペルなので，受験生は覚えておこう。

ミイラだから包帯をまとっているけど，包帯は立派な医療品。きっと，品質管理で神経質になっているんだろうな。包帯が上手に巻けないことを，アルルに八つ当たりしてもしかたがない？

そういえば，包帯に隠された彼の本当の姿って，いったいどうなっているのだろう？　う～む，興味深々ナリ。

Bug（バグ）ってマミー

彼の行動パターンといえば，連鎖を狙わず消しまくるだけ。まあ，スピード以外は，ナスと大差がないわけだ。

●まだ勝てない，という人は……

積み込みのスピード，同時消しの回数，連鎖に関する理解度，それぞれのレベルアップに努めよう。ある程度2～3連鎖が積み込めるようになれば，戦いがかなりラクになるので，スケルトンやナスを相手に修行すべし。

●こんなの楽勝，という人は……

「ふたりでぷよぷよ」に向けて，素早く5連鎖（赤玉2個）を作る練習をしてみよう。一見，カンタンそうだけど，ポロポロとジャブ攻撃でジャマをしてくるので，アドリブ能力を鍛えるには，都合のいい相手なのだ。ほかにも，おじゃまぷよを利用した連鎖の組みかたも研究できるぞ。

落下→接着時間（秒／1組）	4.8	じっくり考えられる
積み込み時間（秒／2組）	3.3	まあまあ速い
消去率（回／1分間）	12.0	なかなかの好ペース
同時消し率（回／1分間）	0.5	まだ，無理があるか？
連鎖消し率（回／1分間）	0.1	大半は偶然によるもの
積み込みのうまさ（A～E）	D	楽勝
仕掛けを残す（A～E）	D	連鎖キャラまであと一歩
忍耐（A～E）	E	そんなもんかな？

◀おじゃまぷよに負けない積み込み技術を！

ドラコケンタウロス
DRACO CENTAUROS【STAGE 1】

りりしいツノ，イロっぽい中国礼服，仕草さのカワイさ，そして何より女の子ということもあって，かなりのファンがいるのではないだろうか？

彼女はプレイヤーのためを思って，ゆっくりと積み込み，ささやかなジャブだけで攻めてくれる。ところがそれが災いして，「ちまちま降らせるから5連鎖逃しちまったじゃねーか！」と逆恨みされてしまうことも……。『魔導物語』シリーズでは，かなり人気のあるキャラなんだけどねぇ。

虎穴に入らずんば，虎子を得ず

右の表でわかるけど，彼女の積み込みスピードは，あのナスにも劣っているのだ。といっても，彼女がナスより弱いとは断言できない。なぜなら，「ふつう」以降のモードでは，降ってくるぷよが5色に増えているので，同色のぷよが集めづらくなるからだ。

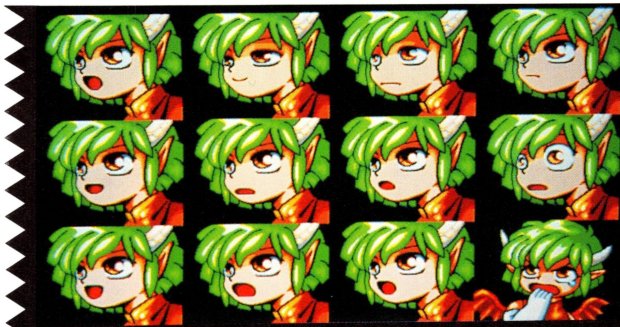
落下→接着時間（秒／1組）	9.1	まあ，最初だからね
積み込み時間（秒／2組）	6.3	じつは，ナスより遅い
消去率（回／1分間）	4.0	これも，ナスより少ない
同時消し率（回／1分間）	0.3	しないよりマシ？
連鎖消し率（回／1分間）	0.5	いちおう，狙ってるんだけど
積み込みのうまさ（A～E）	D	うまくないって
仕掛けを残す（A～E）	D	もう一息
忍耐（A～E）	E	てんでなってない

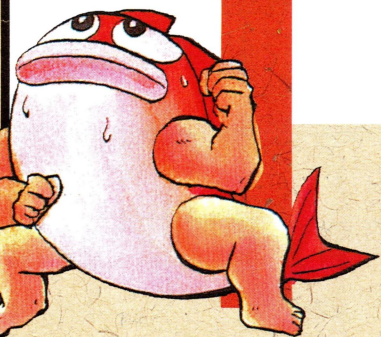
●まだ勝てない，という人は……

コツは，ナスやマミーと同じ。ただ，ぷよの種類が増えたことで，けっこう苦戦している人が多いかも。勝つことよりも，一つ一つをていねいに積む練習をしよう。慣れてきたら，同時消しや2～3連鎖の連発で攻めるべし。

●こんなの楽勝，という人は……

伝説の150万点を目指し，10連鎖以上を狙ってみよう。5色のぷよでも巨大連鎖が組めれば，「ぷよマスター」の名を語っても，まず問題ないだろう。

◀何が楽しくて，3列めに積み上げるのか？

すけとうだら

SUKETOUDARA【STAGE 2】

とにかく踊るのが好きな海の男──ということだけど，名前に「たら」とついている以上，やっぱり魚なんだろう。一時期，人面魚が巷を騒がしたけど，これが彼なら「手足だけ人間魚」と称するべきなのか？

結局，すけとうだらも序盤の敵らしく，名実ともに単なるザコ。とはいえ，こちらが負けると，すごく自信満々な顔をするので，かなりムッとさせられる。でも，ピンチのときにプルプル震える左腕が愛らしくてイカすぜ。

早積みのゴンゲー

落下→接着時間（秒／1組）	6.9	まだ，考えこんでも大丈夫
積み込み時間（秒／2組）	5.6	速攻モードでは，なんと2.1秒＊
消　去　率（回／1分間）	7.9	ドラコよりはいいけどね
同時消し率（回／1分間）	0.1	あれ？
連鎖消し率（回／1分間）	1.3	ほとんどが偶然だけど
積み込みのうまさ（A〜E）	D	より一層の努力を求む
仕掛けを残す（A〜E）	D	あってないようなもの
忍　　耐（A〜E）	D	やっぱり，ないに等しい

スタート直後，ものすごい速さでぷよを積んでくるため，かなりの強敵かと思ったら，目的もなく左端から順々に落としているだけ。

そして，画面が24個以上のぷよ（おじゃまぷよも含める）で満たされると，急にスピードを下げ，普通にぷよを積むようになるのだ。これで安心と思いきや，予想以上に連鎖を狙うキャラなので，ナメてかかると痛い目をみるぞ。

●まだ勝てない，という人は……

速攻モードのときに，どこまで連鎖を仕込めるかが勝負かも。通常モードになるまでに3連鎖ぐらいは決めておきたい。そうすれば，積み上がったぷよが上げ底になって，相手フィールドの大半が埋まることになるからだ。

●こんなの楽勝，という人は……

やはり，巨大連鎖を狙いたいところ。ちなみに，速攻モードが終了するまでに4連鎖が組み立てられれば，キミの積み込みスピードはかなりのものだ。

◀最初だけは、素早く積むんだけどねぇ

＊このキャラクターは性格上，最初の2組ではなく，スピードが下がったときの2組のぷよについて計測しています。

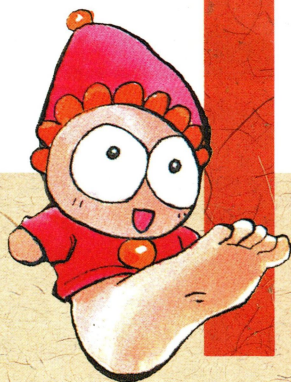
スキヤポデス

SUKIYAPODES [STAGE 3]

いわゆる三十文の足を持つ男（1本しかないけど）。なかなかインパクトがある容姿なんだけど，本人はそのことにコンプレックスを持っているのだ。まあ，下半身が足だけでは，日常生活でいろいろと困ったことがあるからねぇ。

ちなみに，彼の名前はキミたちの『ぷよぷよ』度（『魔導物語』度でもいい）をチェックするのに利用できるぞ。いままで，スキヤポ「テ」スと発音していた人は何人いたかな？　そう，ぷよマスターへの道は険しく遠いのだ。

イヤよイヤよもスキヤポデス

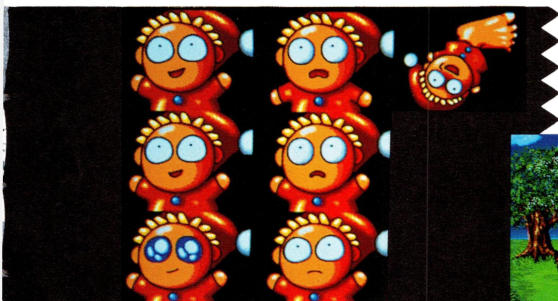
落下→接着時間（秒／1組）	5.6	そろそろキツくなる？
積み込み時間（秒／2組）	5.8	なんか，たらより遅いぞ
消去率（回／1分間）	4.9	なんか，たらより少ないぞ
同時消し率（回／1分間）	0.5	いちおう，たらより多いけど……
連鎖消し率（回／1分間）	0.1	やっぱり，たらより少ないぞ
積み込みのうまさ（A～E）	D	う～む……
仕掛けを残す（A～E）	C	耐えるというか，消せないだけ
忍耐（A～E）	D	まだまだ，この程度

さすがに，6人めの相手となると，かなりの苦戦を強いられ……と思ったら，消しまくるだけのキャラなのだ。だから，強さに関してはドラコに毛が生えた程度。ひょっとしたら，格下であるマミーたちよりも弱いのでは？

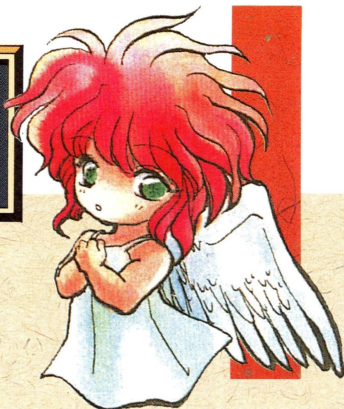
●まだ勝てない，という人は……

連鎖や同時消しの能力が脅威ではないからといって，ナメてはいけない。なにしろ，これまでの相手とはちがって，ピンチのときでも冷静にぷよを消すのだ。スタート直後に赤玉1個を降らしたとしても，ジワジワと掘り下げてくる。彼との勝負では，いかに定期的に，いかに素早く，連鎖や同時消しを仕掛けられるかがポイントとなるぞ。

●こんなの楽勝，という人は……

おじゃまぷよを降らせてくるペースが遅いので，積み込みの練習台に最適。

◀ピンチになっても冷静に積んでくるのだ

ハーピー

HARPY【STAGE 4】

本名は，田村ヨーコというそうだ(わははは)。歌うことが3度の飯よりも大好きな女の子。しかも，ヤンチャなドラコや高飛車なルルーに対して，あまりにかよわい身体，あまりにまぶしい笑顔。肝心の音程は，ちょっと…

…なんだけどね。ま，どちらにしろ，勝負に情けは無用だ。遠慮なく戦おう。

そういえば，彼女と戦っているときだけ，ぷよを消した瞬間のキャラ・パターンが，なんと音符の形(八分連符)に変化しているぞ。知ってたかな？

星のハーピー

彼女には，スタート直後に超高速で左右に積み上げるクセがある。この積みかたは，連鎖と復活(攻撃と防御)を兼ねた戦法と賞賛された頃もあったけど，じつはあまり役に立たないのだ。

まあ，あらかじめ両端を高く積んでおけば，大量のおじゃまぷよが降ったときに，復活がしやすくなるのは事実。でも，それだけ通常の積み込みで使用できるスペースが狭くなるし，何よりもおじゃまぷよが中央の4列に集中して降ってくるのが怖い。結局，相手とハンディをつけたいときぐらいしか利用方法はないのでは？

●まだ勝てない，という人は……

彼女が超スピードで積み込んでいる間に，どれだけ多くの連鎖を仕込んでおけるかで勝負は決まる。かなり早めに積み込めば，3～4連鎖で10～30個のおじゃまぷよを降らすことができるのだ。それができなかった場合は，3連鎖以上の攻撃で，じわじわと相手フィールドを埋めていこう。

落下→接着時間（秒／1組）	4.8	ここから，少しずつ速くなる
積み込み時間（秒／2組）	5.2	速攻モードのときは2.1　＊
消去率（回／1分間）	6.1	最初のムダ積みがなければ……
同時消し率（回／1分間）	0.3	上に同じ
連鎖消し率（回／1分間）	0.8	上に同じ
積み込みのうまさ（A～E）	D	上に同じ
仕掛けを残す（A～E）	C	上に同じ
忍耐（A～E）	C	上に同じ

●こんなの楽勝，という人は……

すけとうだらと同様，ハーピーは速攻で勝つのに適している。威力とスピードのバランスを考えておじゃまぷよを降らせよう。ちなみに，自己ベストは22秒（HARDランク）なり。

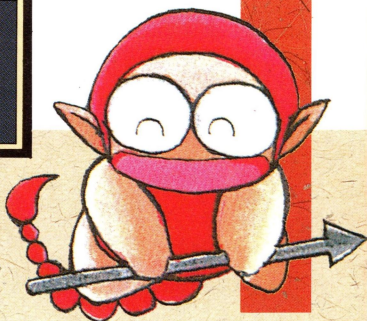
◀余計な積み込みの間にアルルは着々と……

＊このキャラクターは性格上，最初の2組ではなく，スピードが下がったときの2組のぷよについて計測しています。

さそりまん

SASORIMAN [STAGE 5]

ワテが浪速の商人でんがなー，というカンジのさそりまん。ゲーム中では初心者のヤマとも言われている強敵なんだけど，礼節正しい態度といい，いつも絶やさぬ笑顔といい，豊満な手足といい，なかなか憎めないキャラなのだ。

彼は達者な大阪弁を使うけど，『ぷよぷよ』の世界にも大阪があるのかは，いまだかつて不明だ（少なくとも富士山はあるけど）。「くいだおれ人形」に似ているスキヤポデスも，大阪弁をしゃべったらオモロイのになぁ。

ナニワ道連れ世は情け

彼ぐらいの相手になると，かなり積極的に２連鎖を組んでくるぞ。ただし，組んではいるけど，途中で仕掛けをツブしてしまうのが大半なんだけどね。

でも，２連鎖に同時消しをからめてくることもあるから，３段（20個）前後のおじゃまぷよが降ってきても不思議ではないのだ。そういったピンチにも動じない精神を鍛えておこう。

●まだ勝てない，という人は……

とりあえず，２～３連鎖を積み込んで消していく。もしも起爆装置が埋められそうなら，周辺のゴミを片付ける。

これを繰り返せるようになれば，今後の相手を含めて，かなりラクに勝てるハズ。このあたりから，積み込むか消すかの判断力が重視されるわけだ。

落下→接着時間（秒／1組）	3.7	次ステージが修羅場だ
積み込み時間（秒／2組）	4.4	マミーより遅かったりする
消去率（回／1分間）	6.4	仕掛けを残すためか，少なめ
同時消し率（回／1分間）	0.3	連鎖のほうが好きみたい
連鎖消し率（回／1分間）	1.0	なかなかよろしい
積み込みのうまさ（A～E）	C	そろそろ
仕掛けを残す（A～E）	C	けっこう平均的
忍耐（A～E）	C	まあ，普通ってとこですか？

●こんなの楽勝，という人は……

おじゃまぷよがポロポロと降ってくるので，そろそろ巨大連鎖を狙うのはむずかしくなる。全国レベルのハイ・スコアラーは，連鎖数を８前後に妥協しつつ稼ぐとのこと。う～む，すごい。

◀積極的に2連鎖を狙ってくるぞ

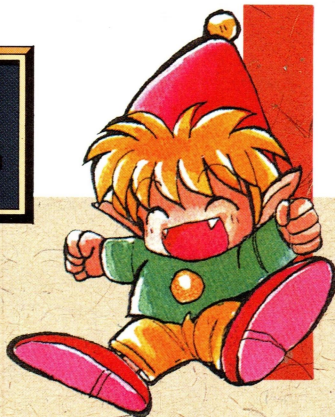
パノッティ

PANOTTY【STAGE 6】

「ハーメルンの笛吹き」の笛を吹く男のように，自分の笛で人々を踊らせるのが生きがいとか。とはいっても，アルルはネズミじゃないんだから，踊るわけないっていうのに……。まったく，困ったお子さんだねぇ。

でも，彼の魅力はたくさんあるのだ。無邪気な笑顔，やんちゃな行動。そして，なによりカワイイのは「いなかっぺ大将泣き」とも呼ばれる負け顔だろう。情け無用で勝ち，アメリカン・クラッカー風のナミダを拝んであげよう。

笛を吹いて歩こう

落下→接着時間（秒／1組）	2.1	ここから，いきなり急加速する
積み込み時間（秒／2組）	3.0	上に同じ
消去率（回／1分間）	11.8	いきなり倍近くに増える
同時消し率（回／1分間）	1.4	連鎖より好きなようだ
連鎖消し率（回／1分間）	0.3	これが少ないのが唯一の救い
積み込みのうまさ（A～E）	B	要チェックや
仕掛けを残す（A～E）	C	同時消しに走る傾向あり
忍耐（A～E）	C	復活連鎖に注意

このステージから落下速度が一段階アップするので，人によっては対応できないかもしれない。つまり，相手のおじゃまぷよで埋められるよりも，無造作に積んだ不要ぷよで自爆，というケースが多くなる。このステージでは，瞬時の判断と，正確な操作が要求されるのだ。ただし，彼に勝つことができれば，晴れて「中級ぷよらー」の仲間入り。ガンバレぇ～。

●まだ勝てない，という人は……

とにかく，ぷよの落下スピードに慣れること。パノッティはあまり連鎖しないので（ポロポロ降らせるけど），「マメに2連鎖，適度な3連鎖，偶然の4連鎖」ができれば，道は開けるハズ。

●こんなの楽勝，という人は……

さそりまんよりは巨大連鎖が狙いやすいけど，無理は禁物だ。

◀このあたりの敵は，ちぎるのが好きらしい

知らないよ，そんなこと。

失礼しちゃうなぁ もう。

勝負なら受けるよ！

ゾンビ

ZOMBIE【STAGE 7】

某宗教において，動きまわる死体（リビング・デッド）をゾンビという。お金がない人はボンビーという。

彼が登場するとき，アルルが「くさい」って言うけど，ゲームじゃどんなニオイかサッパリわからない。こりゃあ，バーチャル・リアリティを導入した『バーチャぷよ』でも発売するしかない？　でも，すけどうだらと戦っているときは，おサカナ独特の生グサさが漂いまくって，勝負どころじゃなくなるような気がする……。

ゾンビがタカを産む

落下→接着時間（秒／1組）	1.5	パノッティなみだけど……
積み込み時間（秒／2組）	3.3	上に同じ
消去率（回／1分間）	7.1	連鎖を狙うため少ない
同時消し率（回／1分間）	0.6	決して，少なくはない
連鎖消し率（回／1分間）	2.1	赤玉だって作るぞ
積み込みのうまさ（A～E）	B	まだまだ，上がいるぞ
仕掛けを残す（A～E）	B	まあ，連鎖マシンですから
忍耐（A～E）	C	Bにしても良かったかなぁ……

落下速度や積み込むスピードは，パノッティ戦と大差がないので，彼に勝った人なら善戦できる。でも，ゾンビはいままでのキャラと比べものにならないほど，連鎖を狙うキャラなのだ。2連鎖はもちろんのこと，配牌さえ良ければ3連鎖も平気で仕掛けてくるぞ。

したがって，効率のいいおじゃまぷよの消しかたや，ツブされにくい起爆装置の組みかたなどを習得しよう。

●まだ勝てない，という人は……

ゾンビが2連鎖を仕掛ける前に，こちらは3～4連鎖で攻める。カンタンに言ってしまうけど，これができるか否かで勝負は決まる。

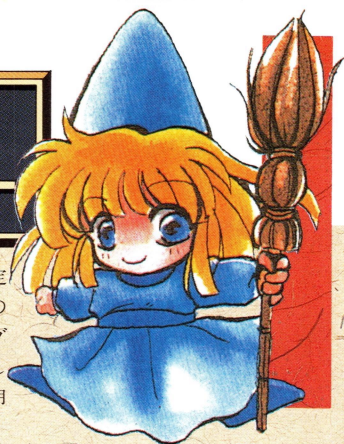
●こんなの楽勝，という人は……

そろそろ折り返しも不可能になってくるころ。だから，早解きも点稼ぎも速攻クリアで処置するのが適当。

◀先手必勝で連鎖を組みたいところだ

ウィッチ

WITCH【STAGE 8】

なんと彼女は，何百年もの伝統を誇る由緒正しい魔女族の1人娘。「由緒正しいお嬢サマ」ともなれば，高飛車か世間知らずと設定されるのが世の常というもの。で，彼女の場合はどちらかというと，その両方だったりするわけ（笑）。まあ，そんな肩書きや設定は，ぷよぷよ地獄での勝負には無用の長靴。しかし，先ほどのステージでゾンビの相手をし，気持ちまで腐ってしまったプレイヤーにとって，彼女の明るさと笑い声は一服の清涼剤となる。

魔女の奇妙な冒険

●まだ勝てない，という人は……

このあたりまでくると，「あとは数をこなしましょう」としか言えないんだけどね。とにかく，ジャブと2連鎖の混合攻撃が多いので注意しよう。

●こんなの楽勝，という人は……

たとえ全国レベルのプレイヤーでも，これ以降のステージで巨大連鎖を狙うのは不可能というもの。

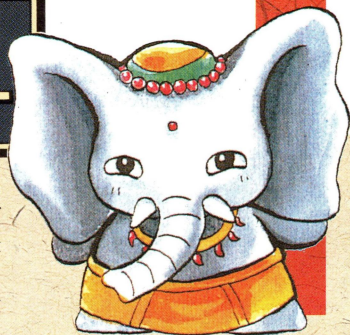
ならば，コントローラのボタンを押さない（左手だけで操作）でプレイすることに挑戦してみてほしい。つまり，ぷよをまったく回転させないで積み，さらに勝たなければいけないのだ。

落下→接着時間（秒／1組）	1.2	さらにスピードアップ！
積み込み時間（秒／2組）	2.9	とうとう，2秒台に突入
消去率（回／1分間）	11.9	一気に増えた
同時消し率（回／1分間）	0.4	連鎖＆同時消しが恐い
連鎖消し率（回／1分間）	2.0	ゾンビよりは少ないけど……
積み込みのうまさ（A～E）	B	ムダ積みが少なくなってきた
仕掛けを残す（A～E）	C	残すか否かの見切りがうまい
忍耐（A～E）	B	画面上部でも連鎖してくるぞ

これで1コイン・クリアしろというのは酷な注文だけど，ぷよの回転数を最小限におさえることは，積み込みスピードを上げるためのトレーニングになる（ぷよを回転させるときの時間がロスタイムになっているから）。

◀写真のような仕掛けを多用してくるのだ

ぞう大魔王

ZO-DAIMAOH【STAGE 9】

ノストラダムスの世界破滅の予言を知ってるかな？　そう，彼こそが西暦1999年７の月に空から降ってくると言われた大魔王なのだ……かは定かではないけど，由緒正しいインド象王家の血を引いた貴公子という話も。

会話の語尾に，いちいち「〜ぞう」とつける，自己主張が盛んなお年頃だけど，大地を揺るがす怪力が自慢。大昔の日本で「ゾウが踏んでも壊れない」と語り継がれていた筆箱さえ，彼にかかればひとたまりもないだろう。

見ていろぞうさん

落下→接着時間（秒／1組）	1.0	修羅場だ
積み込み時間（秒／2組）	2.6	上に同じ
消　去　率（回／1分間）	12.8	これだけはウィッチより上
同時消し率（回／1分間）	0.4	スケルトンなみ
連鎖消し率（回／1分間）	0.5	やはり，上に同じ
積み込みのうまさ（A〜E）	B	さすがに，ムダ積みは少ない
仕掛けを残す（A〜E）	D	当然の評価でしょう
忍　　　耐（A〜E）	B	連鎖しないぶん，復活は早いぞ

ここまで勝ち進めた人なら，そろそろ「中級ぷよらー」という汚名（？）を返上し，「上級ぷよらー」を襲名したいところだろう。そのためには，いっそうの努力が必要。とくにこのステージから，ぷよの落下速度がグンと上がっているので，判断力やコントローラ操作といった基本的な能力の向上に努めなければ，勝利はありえないぞ。

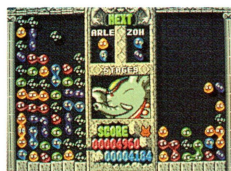
●まだ勝てない，という人は……

ゾウは連鎖を狙わず，同時消しなどでポロポロとおじゃまぷよを降らせてくることが多い。つまり，以前から言いつづけていた「２〜３連鎖を中心に攻める」ことに徹底すればOKだぞ。

●こんなの楽勝，という人は……

ジャブ連打が好きな相手だけに，アドリブを利かせた５連鎖の練習にはもってこいだろう。

◀チリも積もれば山となる……の図

インド人もおどろきの
俺様の怒りを　うける
がいいぞう！

シェゾ・ウィグィィ

SCHEZO【STAGE 10】

本作品で唯一の人間&男性。
そして，外見は二枚目。
しかし，行動は三枚目。
下のデモを見ればわかるように，彼は『魔道物語』のときから，こういうキャラクターだったのだ。

それにしても，魔術師のクセして剣を装備するとは，和製RPGの常識というものを知らないヤツなり（笑）。でも，魔導の言葉で「神を汚す華やかなる者」という名前を持つだけあって，その実力は1級品。油断はせぬよう！

シェゾの花嫁

ぷよの落下速度は前ステージと大差ないので，ゾウ相手にさんざん修業した人にとっては問題ない。ただし，シェゾ以降のキャラは，確実に連鎖を狙ってくるので，先手必勝を心掛けよう。

●まだ勝てない，という人は……

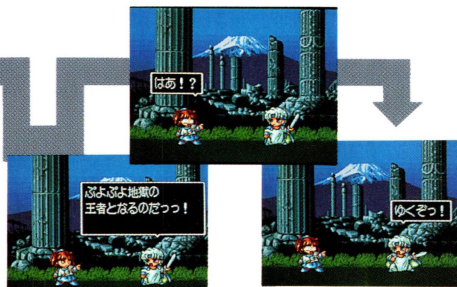
基本的な戦法としては，やはり連鎖にこだわらず攻めまくる。とはいえ，

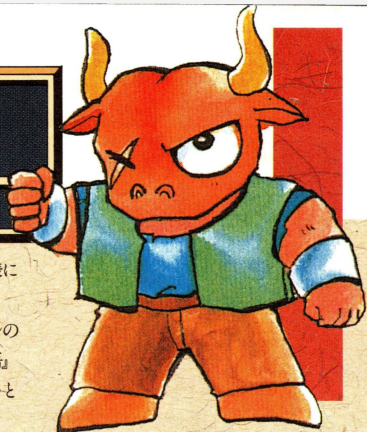
項目	数値	コメント
落下→接着時間（秒／1組）	1.0	サタンまではさして変化なし
積み込み時間（秒／2組）	2.5	上に同じ
消去率（回／1分間）	12.6	数値だけならトップクラス
同時消し率（回／1分間）	0.4	いちおう連鎖に移行するみたい
連鎖消し率（回／1分間）	1.0	ま，ゾウよりは多いけど……
積み込みのうまさ（A～E）	B	集めるだけは上手
仕掛けを残す（A～E）	C	もう少し，精神鍛練が必要か？
忍耐（A～E）	B	でも３列めに積み上げることが

2～3段分のおじゃまぷよを降らせてくることが多々あるので，つぶされにくい起爆装置と効率のいい復活を理解していなければ，勝利はむずかしい。

●こんなの楽勝，という人は……

ぞう大魔王と同じ。

◀どうして3列めに積み上げるんだろう……

ミノタウロス

MINOTAUROS [STAGE 11]

伝説上のモンスター，剛腕の戦士として名を轟かせていた彼だけど，結局のところは，ルルーのパシリ（笑）。

なにしろ，ルルーに迷宮から救いだされたという恩があるため，彼女に対して絶対的な忠誠を誓っているのだ。

ルルーにとって，愛しのサタン様に近づこうとしているアルルは恋敵。

そんなこんなで，ルルーvsアルルの対決が行なわれるのは，『魔導物語』シリーズからつづく，伝統芸の一つとなっているのだ。

ウシの上にも三年

ルルーの影響なのか，明らかに連鎖を狙った積み込みかたをしてくる。2連鎖，3連鎖は当たり前と言わんばかりに，おじゃまぷよが降ってくるぞ。

●まだ勝てない，という人は……

このステージ以降になると，先手必勝を心掛けよう，と言うぐらいしかアドバイスできない。ガンバろう。

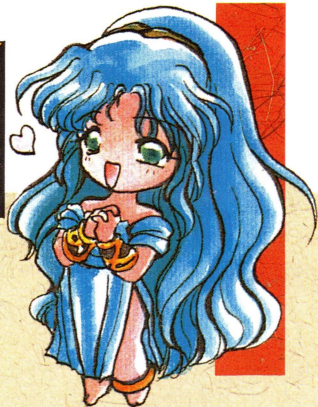
●こんなの楽勝，という人は……

もう一つ，練習を兼ねた大道芸を紹介しよう。今度は，キーを下に入れないでプレイすること。つまり，ぷよを自然落下で積んでいくわけ。慣れてくると，どうしても速攻で積んでいくのがクセになりやすい。しかし，そうすると積み込みかたがオザナリーになりがちだ。つまりこの大道芸は，できるかぎり的確な位置にぷよが置けるようにすることを目的とした特訓なのだ。

落下→接着時間（秒／1組）	0.9	あまり，シェゾと大差がない
積み込み時間（秒／2組）	2.4	上と同じ
消　去　率（回／1分間）	12.4	上と同じ
同時消し率（回／1分間）	0.4	上と同じ
連鎖消し率（回／1分間）	2.3	ここだけは三役の威厳を……
積み込みのうまさ（A～E）	B	ここも，シェゾ並み
仕掛けを残す（A～E）	B	ここが大きくちがう
忍　　耐（A～E）	A	復活＆3連鎖には要注意

◀ピンチのときも復活＆連鎖を狙ってくるぞ

ルルー

RULUE【STAGE 12】

　はるか昔，サタンに命を助けられたことがある彼女。当然の展開というべきか，その感謝の眼差しは，恋愛へと変わっていくのだった。そして，彼女はサタンに近づく女性に嫉妬(しっと)するのだ。

　過去，『魔導物語』において，サタンが連れていたハズのカーバンクルがアルルに付き添っているのを見て，アルルがサタンと結婚したとカンちがい。そんなこともあって，ルルーにとっての最大のライバルはアルルとなってしまった。ホント，女の恨みは恐いねぇ。

クリティカル嫉妬(シット)

　ぞう大魔王を越えれば，クリアしたも同然といわれている。というのも，それ以降は，相手によって戦法を変える必要がなくなるため，あとは実力と運しだい，となるからだろう。

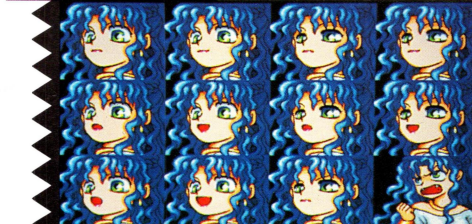
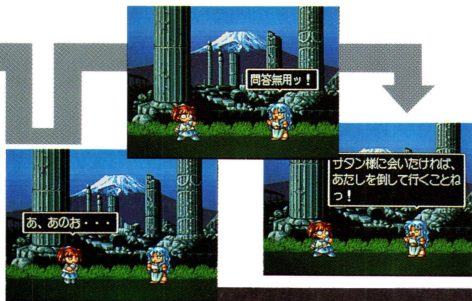
●まだ勝てない，という人は……

　というわけで，2～3連鎖をメインに攻めよう。スタート直後に4連鎖を決められればグッド。また，ルルーは連鎖のためなら3列めにも平気で積むので，そこにつけこめば，なおグッド。

●こんなの楽勝，という人は……

　いままでに説明した大道芸で，全体的な能力の向上に励もう。

落下→接着時間（秒／1組）	0.9	大きな変化はないけど……
積み込み時間（秒／2組）	2.5	上に同じ
消去率（回／1分間）	12.6	上に同じ
同時消し率（回／1分間）	0.5	上に同じ
連鎖消し率（回／1分間）	2.8	ここだけは強化されている
積み込みのうまさ（A～E）	A	さすがに，ラス前だけある
仕掛けを残す（A～E）	B	しょせんは，配牌しだいか？
忍耐（A～E）	A	でも，3列めに積むんだよなぁ

◀さっきのシェゾといい，なぜ3列めに……

サタン

SATAN【STAGE 13】

すべてを貫くツノ，すべてを飛び越える翼，すべてを見とおす瞳，すべてを切り裂くツメ――。そう，この世のすべてを統治する最大最強の支配者，それがサタンなのだぁぁぁぁ！

でも，彼女いない歴が10万26年だったり（某バンドか!?），心の友であったカーバンクルが「若い女の子のほうが好き」という理由だけでアルルに乗り換えてしまったなどの過去を持つ。結局のところ，『ぷよぷよ』にまともな男は1人もいない。それが結論なりぃ。

地獄のサタンも，ぷよしだい

いよいよ最終決戦。月並みな言いかただけど，自分の持っている力を振りしぼって戦いに挑もう。

●まだ勝てない，という人は……

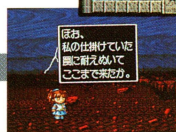
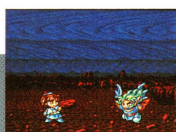
サタン戦で一番キツいことは，さらに1段階アップした落下速度にある。これについては「慣れてね」としか言いようがないので，ガンバってほしい。

また，「これに勝てば全面クリア」というプレッシャーで自爆するケースも多い。精神面の鍛練に精進すべし。

●こんなの楽勝，という人は……

長かった戦いも大詰め，ということで適当に遊んであげましょう。サタン相手に何連鎖まで組めるかにチャレンジするといいかも。自己ベストは8連鎖（NORMALランクにて）。

項目	数値	コメント
落下→接着時間（秒／1組）	0.7	左右移動ができないことも
積み込み時間（秒／2組）	2.2	キーを下に入れっぱなし
消去率（回／1分間）	13.1	やはり，ラストだけある？
同時消し率（回／1分間）	0.4	ここは三役とも共通のようだ
連鎖消し率（回／1分間）	3.1	狙いすぎだってウワサも
積み込みのうまさ（A～E）	A	あの落下速度でも的確に積む
仕掛けを残す（A～E）	A	粘りすぎて自爆するときアリ
忍耐（A～E）	A	でもときどきは3列めに積むぞ

◀サタン戦は連鎖合戦だ。速攻で積み込め！

「ひとりでぷよぷよ」のエンディングは，けっこう手軽に見られるのだ。なにせ，コンティニューしてはダメとか，2周クリアする必要↓

↑があるといった制約が一切なく，単にサタンを倒せばいいだけ。だから，ガンバって鍛練すれば，いつかは見ることができるだろう（ちょっと無責任）。その日を目指し，特訓を積むのだ！

なんと「おぷしょん（VS. COM LEVEL）」で設定した難易度により，最後のメッセージが変化するぞ。アーケード版はHARDESTランクと同じメッセージが表示されるのだ。

第4章

1億点にチャレンジ！

[とことんぷよぷよ]

まさに“ぷよぷよ地獄”という言葉がピッタリの「とことんぷよぷよ」。ひたすらぷよを消していくだけの，地味なゲームモードだ。でもその奥はとても深い。『ぷよぷよ』の哲学がひそんでいると言っても，過言ではないぞ。

「とこぷよ」は自分との戦いなのだ

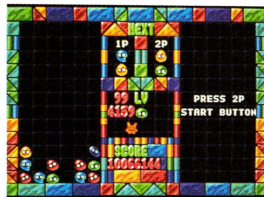
「とこぷよ」で限界に挑戦

「とことんぷよぷよ」(エンドレス・モード）は，とにかく『ぷよぷよ』をつづけていくというモードだ。左から3列めが一番上まで積み上がらなければ，それこそ永遠にプレイしつづけることだってできる。

これまで説明してきた「ひとぷよ」「ふたぷよ」が，コンピュータや人間との対戦，つまり相手との戦いだったのに対して，「とこぷよ」は自分との戦い。自分に負けたとき，「とこぷよ」も終わるのだ。

対戦じゃないからおもしろくない，ということで，これまでまったく「とこぷよ」をプレイしたことのない人がいるかもしれない。たしかに，『ぷよぷよ』の醍醐味(だいごみ)は対戦にあるし，一人で黙黙とプレイしつづけるこのモードは，あまり楽しくなさそうに見えるかもしれない。

でも，対戦しているだけでは『ぷよぷよ』を極めたとは言えないぞ。対戦プレイは，いかに相手を速く埋めてしまうかという，いわば短距離走。いっぽう「とこぷよ」は，どれだけ長くプレイできるかという，長距離走なのだ。

▼まずはレベル・カンストが目標。つぎにぷよ数，そしてスコア・カンストを目指せ

この両方の種目を制してこそ，真の「ぷよらー」と言える。

さあ，キミも真の「ぷよらー」をめざして，「とこぷよ」をはじめよう！

スタート・レベルは3種類

開始レベル	辛さ	開始時の色数	スタート・ボーナス	お助けキャラ	お助けキャラ出現法則
LEVEL 1	激甘	4色	0	カーバンクル ビッグぷよ	フィールドの2/3が埋まるか，10個以上積まれている列が2列以上ある場合に出現（レベル1のときにそれぞれ1回ずつ）
LEVEL 3	中辛	5色	+40,000pts	カーバンクル	44組のぷよを落下させると出現その後は52組後，60組後と8組ずつノルマが増えていく
LEVEL 5	激辛	5色	+90,000pts	ビッグぷよ	40組のぷよを落下させると出現その後は48組後，56組後と8組ずつノルマが増えていく

「とこぷよ」では，開始時にレベルを選択することができるぞ。レベル1からプレイするのが面倒くさい人は，レベル3や5からはじめるといい。

レベル3や5からはじめたときのちがいは，最初にボーナス・ポイントがつくことと，お助けキャラの出現法則が変わってくることの2点。高いレベルからはじめるほど，優遇されるようになっているのだ。真のぷよらーを目指すなら，一番険しい道である，レベル1からはじめるようにしよう。

◀レベル1だと，お助けキャラは2回しかでない

お助けキャラ登場!!

「とこぷよ」には，「カーバンクル」と「ビッグぷよ」というお助けキャラが登場する。この2人(?)はその名のとおり，プレイヤーを助けてくれるキャラクターで，うまく使えばピンチ状態から脱出することができるぞ。出現法則は前ページの表のとおりだ。

ただし，お助けキャラに頼ってばかりいてはいけないぞ。ピンチになったときに自力で突破していくからこそ，実力がつくのだ。お助けキャラなんか必要ないという心構えでプレイしよう。

◀カーバンクルが登場！ ふーっ，助かった……。

カーバンクル

いつもは画面中央で踊ったり眠ってばかりいるヘンな生き物だけど，コイツもちゃんとしたお助けキャラの一員。本気になるとスゴイぞ。

カーバンクルをぷよの上に落とすと，そこからアチコチに歩きだす。そのとおった場所にあるぷよが全部，最初にさわったぷよ(落とした場所にあるぷよ)の色に変わってしまうのだ。ちなみに本人の話によると，歩く道すじは決まっていなくて，ランダムに，気が向くままに散歩していくそうだ。

一番下まで歩くと，カーバンクルは退場して，同じ色になったぷよがいっぺんに消えるぞ。もちろん，このあとに連鎖することだってあるのだ。

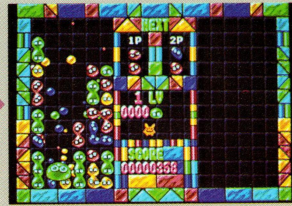
連鎖を作っているときだと，コイツのせいで仕掛けが台なしになっちゃうけど，まあカワイイから許すか……。

ビッグぷよ

もう1人のお助け要員は，巨大サイズのぷよ，ビッグぷよだ。コイツは普通のぷよの4個分の大きさという，ぷよの親分なのだ。

ズウタイが大きいから，当然体重も重いのだろう。積んであるぷよの上に落とすやいなや，下にあるぷよたちを押しつぶして，一番下まで落っこちてしまうのだ。

ようするにコイツは，積んであるぷよを横2列分，きれいさっぱりと掃除してくれるってワケ。

横2列分が一番下まで空白になるわけだから，なるべく高い列に落としたほうが効果的だね。

連鎖を作っているときも，連鎖に関係ない場所に落とせば仕掛けを壊されないですむので，カーバンクルよりも扱いやすいキャラだ。

全消しボーナスがあるぞ

全消しボーナス＝8,000＋500×LEVEL

※メガドライブ・スーパーファミコン版のみ

「とこぷよ」には，「ふたぷよ」などにはない，特別なボーナス得点システムが用意されている。それは「全消しボーナス」だ。

言葉どおり，ぷよを全部消す，つまりフィールド内にぷよを1個も残さないように消すと，スペシャル・ボーナスが加算されるのだ。

全消しなんて，言葉で言うとカンタンそうだけど，実際にやってみると，これが案外むずかしい。苦労して全消しをした，その努力に対するごほうびとして得点が入るというわけだね。

上の式が，全消しボーナスの得点計算式だ。高レベルでやるほど高得点がもらえるようになっているぞ。

なお，このボーナスはメガドライブ版とスーパーファミコン版にしか採用されていないから，注意しよう。

めざせカンスト！ 1億点への道

1億点への基本戦略

それでは，「とこぷよ」の最終目標である，スコア・カンストへ挑戦するときの戦略を解説していこう。

その前にカンストという言葉の意味を説明するね。カンストとは「カウンター・ストップ」の略で，それ以上数字が上がらなくなることを言うのだ。「とこぷよ」では，レベル100・ぷよ数1万個・スコア1億点（PC-9801版は10億点）でカンストだ。

それでは1億点への基本戦略を講義するぞ。まず，レベルは早めに上げておこう。第1章で説明した得点計算式を思いだしてみてくれ。忘れている人は12ページを読み返すべし。

基本得点の式に“×レベル”というのがあるよね。「とこぷよ」のレベルは，得点に影響を与えてくるのだ。つまり，同じ個数のぷよを消したときには，レベル1よりもレベル2のほうが，倍の点数が入る。レベルが高いほど，効率がよくなるわけだね。

二つめの戦略。長くつづけていると，ぷよの落下速度がかなり速くなる。そうなると，自分が置きたいと思っている場所に，正確に置くことがむずかしくなるのだ。つまり，失敗する可能性が高くなるというわけ。スピードが速くなってきたら，ムリに連鎖は作らずに，確実に消していくようにしよう。

三つめは，休憩するときの注意だ。一服しようとしてポーズをかけるときに，何も考えていないと，解除したとき，前の状態を忘れていてパニックになる可能性があるぞ。ポーズは，連鎖中など，解除したときに少し余裕があるような瞬間にかけるようにしよう。

一億点への三か条

- ●早めにレベルを上げていこう
- ●スピードが速くなったら，ムリをしないようにしよう
- ●休憩は連鎖中にポーズをかけよう

パニックになったときは？

スピードが上がってくると，一瞬の気のゆるみが命取りになりやすい。落ちてくる組ぷよをちょっとでも見逃してしまうと，パニックになってしまって，ドンドン積み上がってしまうことが多いのだ。

もし，パニックになってしまったら，どうやって立ち直ればいいのか。それは，とにかくぷよを消すことだ。

ぷよを消すと，消える処理をしている間（ぷよがびっくりして，はじけて消えるまで）は，つぎの組ぷよが落ちてこないので，周囲を落ち着いて見わたせる時間的余裕ができるのだ。わずかな時間かもしれないが，このときを利用して，その後の対策を考えよう。

とにかく落ち着くこと。これが大切なのだ。

▲連鎖だと，NEXTぷよが落ちてくるまでの時間が長いから，じっくり考えられるぞ

もうダメか⁉と思っても……

善戦むなしく，左から3列めが上まで積み上がってしまった。万事休す，もはやこれまで……と思って，あきらめてしまうのは，ちょっと早いぞ。一番上まで積みあがっても，お助けキャラが登場することがあるからだ。お助けキャラは，たとえ左から3列めが詰まっていても落ちてくる。最後まであきらめてはいけないぞ。

▲もうダメなように見えるけど，NEXTにはカーバンクルの姿が！　これなら……

▲ふう，助かった。実際には，あまり起こらないけれど，こんなこともあるのだ

こうやって点を稼(かせ)ごう

①開始直後の大連鎖

スタート直後での戦略は，巨大連鎖を狙うこと。これがカンストへの近道なのだ。

ちょっと話はそれるけれど，カンストを目指すとき，どの開始レベルからはじめると有利なんだろう？

じつは，レベル1からやっていくのが一番いいのだ。ではその理由は……？

巨大連鎖を作るときに問題になるのが，お助けキャラ。コイツらが，せっかく作った仕掛けを壊してしまうからだ。それをふせぐ方法はコレ。レベル1からはじめて，とにかく2列を高く積みあげて，カーバンクルとビッグぷよ，両方とも出現させてしまうのだ。レベル1だと，お助けキャラはそれぞれ1回ずつしかでてこないから，それ以降はまったく登場しなくなる。これで安心して連鎖が作れるよね。

▲レベル1から開始して，すぐにレベル2に上げても，お助けキャラはでてこないぞ

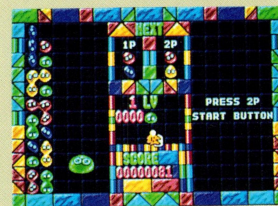
▲これくらいは積もうね。基本得点が高くなるように，レベルも上げておくのだ

レベル1からはじめたほうがいい理由はもう一つあるぞ。それはスタート・ボーナスのこと。レベル3からだと4万点，レベル5だと9万点のボーナスがもらえるけれど，レベル1からはじめて7連鎖を3回ほど起こすと，レベルが3や5になるまでに，このボーナス以上の得点を得ることができるのだ。つまり，こっちのほうがお得というわけ。

以上のような理由から，レベル1からはじめて，開始直後に巨大連鎖を作るというのが，点数稼ぎとしてはもっとも効率的だということになるのだ。

さて，巨大連鎖を動かすときにも注意点が一つ。3連鎖めくらいにレベルが上がるように，仕掛けを動かす前に5組ほどぷよを消しておくようにしよう。何度も言っているように，レベルが高いほど基本得点も高くなる。5連鎖めくらいになると，レベルが一つちがうと，3,000点くらいの差がでてくるのだ。そんなもったいないことにならないように，レベルアップのことを考えながら，巨大連鎖を動かすようにしよう。

②お助けキャラをボーナスに

2人のお助けキャラは，出現しても何もしなかった場合，ボーナス得点となるのだ。何もしないというのは，ぷよの上に落とさずに，一番下の床に落とすということ。こうすると，カーバンクルだと1万点，ビッグぷよだと1万2千点のボーナスがもらえる。(PC-9801版はそれぞれ1万2千点，1万4千点)。①で説明したように，早めにこの2人を出現させれば，フィールドがまだ空いている状態だから，このボーナスを取りやすいぞ。

③とにかくつづけよう

再三再四言っているように，レベルが高くなるほど得られる得点は高くなる。つまり，長くつづければつづけるほど，スコアは加速度的に伸びていくというわけだ。4個ずつ消すだけでもいい，とにかく終わらずにつづけることが大切なのだ。レベルが99になってからが本当の戦いだと言っても，過言ではないぞ。さあ，キミも1億点の壁をめざせ！

◀レベル99だと，4個消すだけで約4千点！

「とこぷよ」は、ほかにも利用価値があるぞ

実力アップの試練場でもあるのだ

スコア・カンストを目指すためのいろんなテクニックを紹介してきたけど、「とこぷよ」の利用価値はこれだけではない。自分の実力を鍛えるための、練習場としても使えるのだ。

階段積みの理論を覚えた。基本的なテクニックは理解した。でも、それだけでは実戦で勝つことはできないぞ。頭で把握したことを、実際にプレイして練習しなければ、自分の力にはならないからだ。

その練習場が「とこぷよ」というわけ。「ふたぷよ」だと1人では練習できないし、「ひとぷよ」だとおじゃまぷよが降ってくるから、練習に集中できない。その点「とこぷよ」は1人でできるし、おじゃまぷよもいない。絶好のトレーニング場というわけなのだ。

▲対戦で連戦連勝を目指すのなら「とこぷよ」を"とことん"やりこむのだ!

判断スピードを上げる

「とこぷよ」を10分くらいプレイしていると、ぷよの落下速度が、レバーを下に入れての高速落下よりも速くなる。これだけ速いと、瞬時に判断して操作しなければ、何もすることができないまま、ぷよがアッという間に下まで落ちていってしまう。つまり、一瞬の判断力が必要となってくるわけだ。逆に言えば、このスピードで練習すれば、自然と判断スピードも上がってくるぞ。考えるのが遅い人、NEXTぷよが見られない人は、「とこぷよ」で判断スピードを養っていこう。

これが最終目標スピードだっ!!

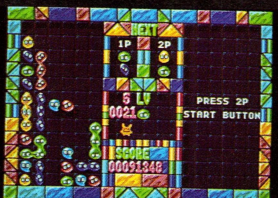
▲判断スピードの最終目標はどれくらいなのだろう? 具体的に言うと、30秒以内に赤玉2個を作るくらいの速さだ。どれくらいの速さか、スケルトンTでやってみると……

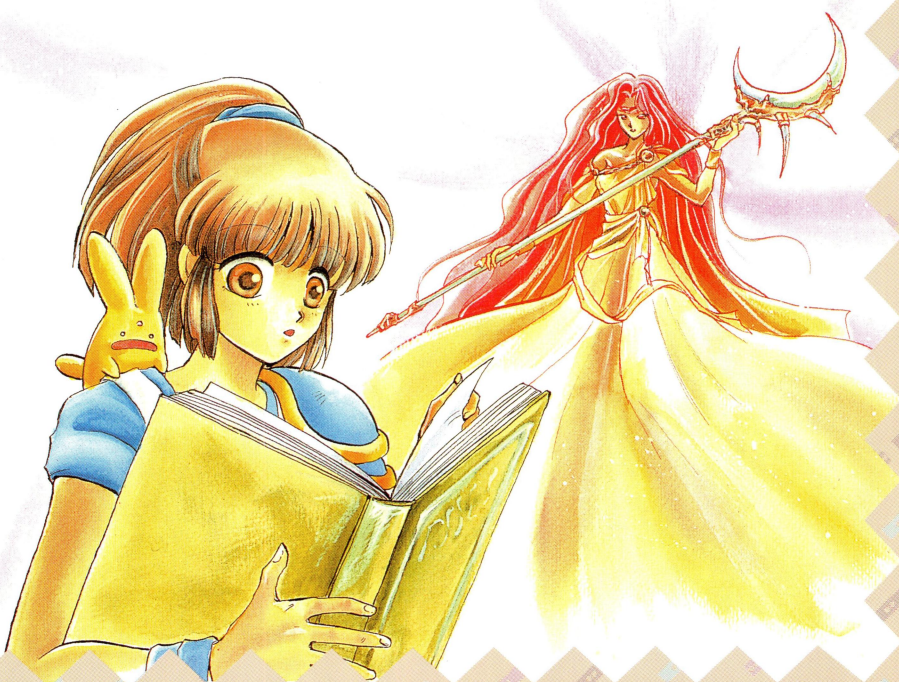
▲スケルトンが3組めの組ぷよを下まで落としきる前に、5連鎖を終了(赤玉2個+αを発生)させるのだ。これだけのスピードが実現できれば、対戦でもまず負けないぞ

両回転ができるようにする

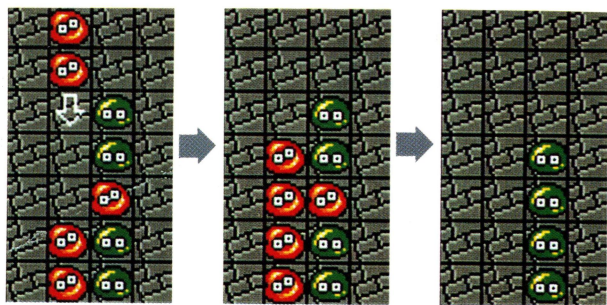
『ぷよぷよ』をプレイするときに、右回転・左回転と、回転ボタンが2個あるのに、右回転ボタンしか使っていない人が意外と多いようだ。でも、右にしか回転できないということは、組ぷよを左へ倒すときには、ボタンを3回も押さなければならない。これでは時間がかかってしまい、大きなハンディになってしまうぞ。両方のボタンを使えるようになるために、「とこぷよ」で練習しよう。意識的に両方のボタンを使うようにして、どちらにも回転させられるようになってくれ。

片方向だと間にあわなくなるぞ!!

▲片方向にしか回転できないと、思いどおりの場所に置けないこともあるのだ。こんな状態で右回転だけしか使えないと、まわしているうちに落下して……

▲このとおり、ぷよを消すことができないのだ。左に回転できれば、ちゃんと消せたのにね。こういったことにならないためにも、両回転できるように練習しておこう

第5章 めざせテクニシャン

これまでに紹介してきた数々の技術は，いわば初心者向けの基礎テクニックだ。ここからは，上級者向けの，応用テクニックというものを紹介していこう。内容的にかなりハードになるから，心して読み進むように……！

もう一つの必勝法“挾み込み”

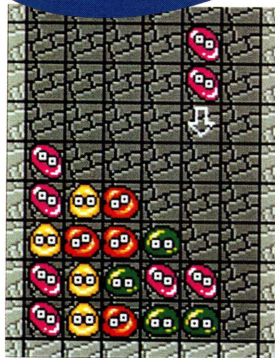
挾み込みって何？

『ぷよぷよ』で勝利するには階段積みをマスターすれば十分――この本の最初からずっとこう書いてきた。ここまでちゃんと読んで練習してきた人なら，もう階段積みは自分のものになっていることだろう。対戦では連戦連勝，ぷよ仲間をブイブイ言わせているんじゃないかな。

まだブイブイ言わせていない人は，練習がたりない証拠。もう一度第2章をよく読んで，鍛錬を重ねるべし。

ところで，『ぷよぷよ』で勝利するための必勝法は，じつはもう一つある。それがこれから紹介する「挾み込み」というテクニックなのだ。

上図が挾み込みの基本形。カンタンに言うと，縦に並べた4個の同色ぷよの間に，べつの色のぷよを挾んで，その挾み込んだぷよを消すことによって連鎖を起こす，というシステムだ。

これを四つ連続してつなげていけば，挾み込み5連鎖の完成だ。右上の大きな図がその完成形。階段積みとちがって，見ためがちょっとわかりにくいのが難点だけど，慣れてくればわりとスンナリ作れるようになるぞ。

作りかたとしては，上の図（左から3番め）の状態を作り，赤を消さずにちがう色を置いて，新しい挾み込みを作っていくのだ。起爆装置を横にドンドン作っていく，というカンジかな。

挾み込みのメリットは，5列分で5連鎖ができるということと，常に起爆装置がむきだしなので，いつでも連鎖を動かすことができるということだ。

その場その場での判断力が要求される挾み込み。階段積みではモノ足りないという人にはオススメの積みかただ。

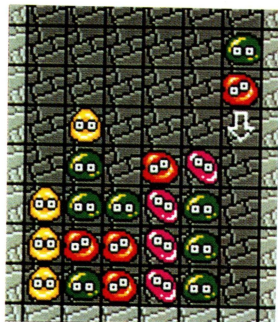
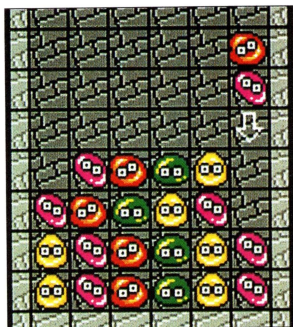
階段積みにも応用できる

パターンに従って仕掛けを組んでいく階段積みとちがって，挾み込みは臨機応変に組んでいく積みかただ。

まるで正反対，水と油のような二つの積みかただけど，この二つが合わさると，両方の利点がいきて，かなり強い積みかたになるのでは……？

そう，そのとおり。挾み込みを階段積みの中に混ぜると，かなりのパワーを発揮してくれるぞ。

階段積みをしているとき，自分の思いどおりにぷよがくるとは限らないよね。その時点では必要でない色のぷよは，普通なら捨てられてしまうわけだけど，その不要色のぷよを使って，挾み込みを作ってしまうのだ。これなら，捨てるぷよが少なくなるから，結果的に短い時間で仕掛けを完成させることが可能だぞ。

右図のように，階段積みに臨機応変に挾み込みを混ぜられるよう，練習をしておこうね。

さらに上級,“カギ積み”だ！

挾み込みのテクニック，わかったかな？　それではさらにステップ・アップ，挾み込みを基本とした上級技術を紹介しよう。その名も“カギ積み”だ。

挾み込みで連鎖を作っていくときに，挾み込む場所を同じ高さに合わせたのがカギ積みだ。言葉で言うとわかりにくいけれど，左図を見ればスグに理解してもらえるだろう。縦に同じ色が4個ずつ並んでいる状態から，どこか1段を横にずらしたような形だね。

あえてむずかしく言うと，階段積みの様式化と，挾み込みの応用性を取り入れた積みかたなのだ。

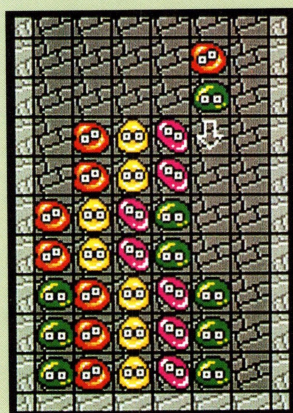
しかし。このカギ積みを習得するのは至難の技だぞ。技術的に高度なうえに，運にかなり左右されるからだ。

積みかたとしてはもっとも美しいこのカギ積み，初心者にはあまりオススメできないけれど，『ぷよぷよ』に芸術を求めるようなプレイヤーなら，ぜひチャレンジしてみよう。

カギ積みの利点は何？

芸術的にも，技術的にも最上級の積みかたであるカギ積み。苦労して作るぶん，メリットも大きいぞ。なんと，工夫すれば4連鎖で赤玉を2個作ることが可能なのだ。

その工夫とは，右図のように，7個ずつ消すように積んでいくということ。これだと，同時消しを作らずに，純粋な4連鎖で赤玉2個が発生するのだ。階段積みではこんなことはできないぞ。

この積みかたは，普通のカギ積みよりも，輪をかけて作りにくいけど，どうせカギ積みをやるなら，これくらいインパクトのある積みかたにも挑戦しようじゃないか！

カギ積み4連鎖の得点

60×3
70×(8+4)
70×(16+4)
+) 70×(32+4)

4940点
‖
おじゃまぷよ70個
‖

カギ積み，挾み込みにも欠点が…

というわけで，パターンに沿って積んでいくという階段積みとは正反対に，そのときどきの状況によって積みかたを考えていく挾み込みと，その上級テクニックのカギ積みを解説してきた。

でも――これだけ解説してきてこんなこと言うのもナンだけど，これらよりも階段積みのほうを推奨（すいしょう）したいのだ。

なぜ階段積みのほうがいいのかというと，ここで紹介した二つの積みかたは，仕掛けが完成するまでに，時間ががかってしまいがちだからだ。

挾み込みは起爆装置をつぎつぎに作っていく積みかただけど，新しい起爆装置を作ろうとしたとき，つまり連鎖を増やそうとしたときに，どの色のぷよで作るのかが大きな問題になってくる。それ以降に，その色のぷよがでてこないと，仕掛けを作るどころか，それまでに作ってあった仕掛けを動かすことすらできなくなってしまうからだ。

また，小量のおじゃまぷよで埋まってしまうのも欠点の一つ。状況に応じた，的確な判断が必要な積みかただけに，おじゃまぷよで埋められてしまうと，気が動転してしまい，そのままなし崩しで負けてしまうことが多くなってしまう。

そんなわけで，挾み込みよりも階段積みをオススメしたい。もちろん，階段積みの中に挾み込みが使えるのが，一番いいぞ。

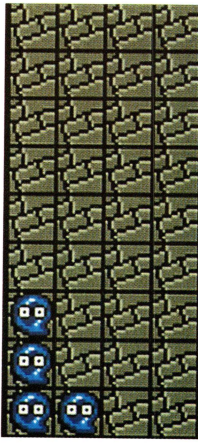
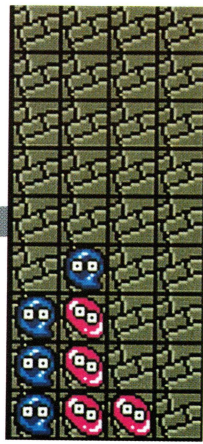
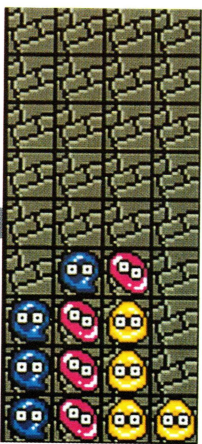
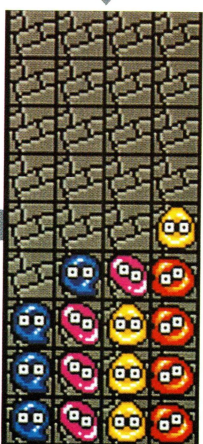
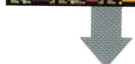
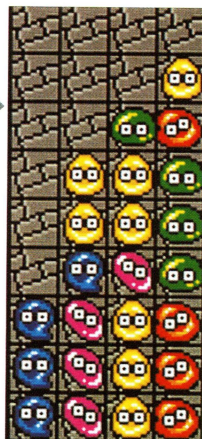
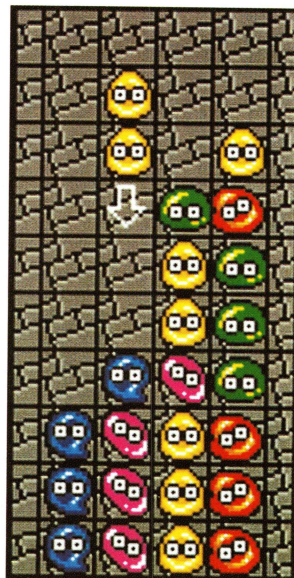
▲2Pがカギ積みをしているけど，おじゃまぷよ1個で起爆装置が埋まっちゃった。捨ててあるぷよも多くて，効率的ではないね

さらに連鎖を伸ばすテク「折り返し」

折り返しとは何だ?

普通に階段積みをやっていると，どうガンバっても5連鎖までしかできない。フィールドが横6列分しかないから，しかたないか——なんてあきらめてはいけないぞ。まだまだ，上の部分が空いているんだ。ここに仕掛けを作っていけば，もっと連鎖数を増やすことができるじゃないか。

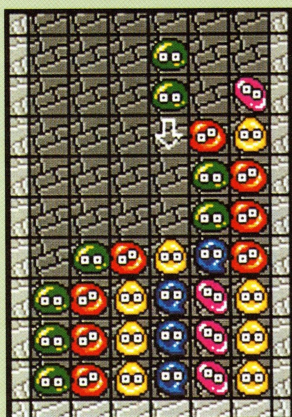
「折り返し」とは，挟み込みのテクニックを応用して，連鎖を上へ，そして逆方向へ伸ばしていくテクニックだ。これを使えば，6連鎖以上の大連鎖をいくらでも（理論的には19連鎖まで）作ることができるぞ。

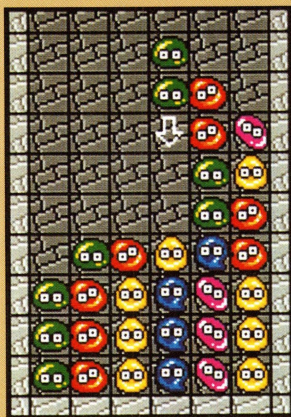
対戦では6連鎖以上はまったく必要ないけれど，やっぱり大連鎖はぷよらーの夢。究極の19連鎖を目指して，この折り返しを練習してみよう。

折り返しのパターン

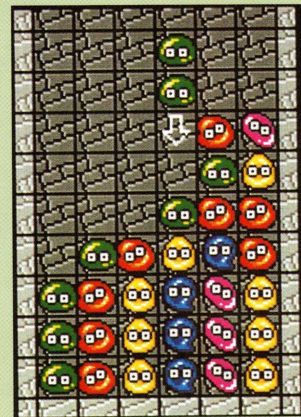
さて，ひとことで折り返しといっても，そのバリエーションはさまざま。たくさんのパターンがあるのだ。

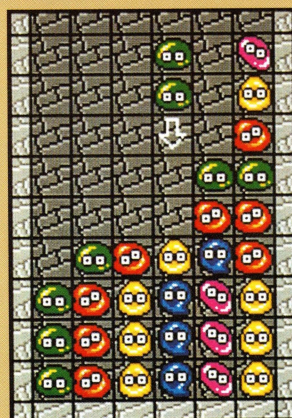
とはいっても，どのパターンも基本となる部分は変わらない。折り返しの基本部分とは，要するに挟み込みによる方向転換なのだ。前ページの連続図でもわかるように，実際に折り返している部分（三つめの図の緑ぷよ）には，挟み込みのテクニックが使われている。この挟み込みさえ入っていれば，他の部分がどんな組みかたでも，折り返しと呼んでしまっていいだろう。

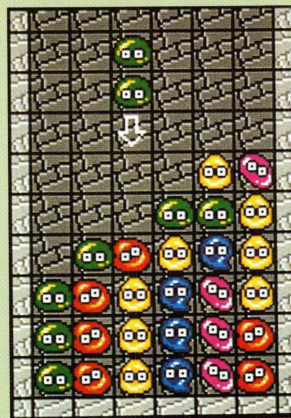
数ある折り返しパターンのうち，下に並べている六つがよく使われるものだ。これだけ覚えておけば，たいていの場合はOKという基本パターンだから，じっくりと研究してね。

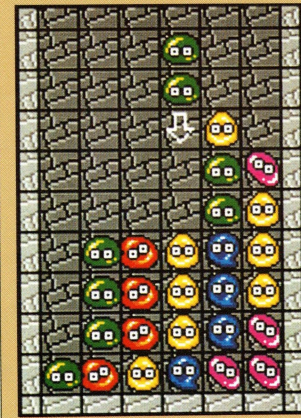
3個折り返し

折り返し部分に3個挟み込んであるパターン。折り返したあとの部分は階段積みになる。この形が一番作りやすい。

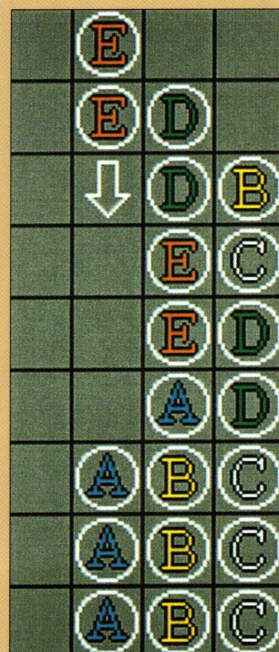
2個折り返し（階段）

折り返し部分の挟み込みが2個で，折り返し直後部分が階段積みのパターン。3個の場合よりも難易度は高い。

2個折り返し（挟み込み）

折り返し直後の連鎖が挟み込みになっているパターン。見た目がわかりやすいので，この形を多用したいところ。

3重折り返し

上げ底折り返し

折り返し部分が3重になっているパターン。かなりむずかしいが，慣れるともっとも使いやすくなる形だ。

折り返しをする列が上げ底になっているパターン。折り返し部分が1重なので，これで7連鎖にしかならない。

1-3積みでの折り返し

1-3積みをしているときは，こんなカンジの折り返しになる。3個と上げ底をミックスしたような形だ。

折り返しは色が重要

良い組み合わせ

B=D，B=E

パターンにより良悪が変化

C=E

悪い組み合わせ

A=C，A=D

（A=B，A=E
B=C，C=D
D=E）

折り返しを作っていくときに，一番気をつけておかないといけないのが，どの色のぷよで仕掛けを作るのかということ。色の選択しだいでは，失敗してしまうことがあるからだ。

左の図で解説していこう。同じアルファベットが同じ色を表わしている。なお，例として２個折り返し（階段）を使っているけれど，これはどんなパターンでも同じことだぞ。

ＢとＤ，ＢとＥが同じ色なら問題はナシ。ＣとＥが同じ色の場合には，ちょっと注意が必要だ。ＡとＣ，ＡとＤは同じ色にしてはいけない。これ以外の組み合わせは，すべて隣りあっているので，当然同じ色にしてはいけないぞ。

ようするに，ＡとＣとＤの色には，十分に注意しておかないといけない，ということなのだ。

上級者でも，うっかりしてＡとＣを同じ色にしてしまうことがあるくらい，色の選択はむずかしいもの。十分に注意しよう。

B=D

▶折り返しの挟み込み部分と，下部端から２列めは同色でもOK。ただし，右上の緑を，思わず消してしまわないように注意。また，この緑を忘れることも多いから，それにも注意

B=E

▶これはわかりやすいから，とくに注意する必要はないよね。あえて言うなら，折り返し直後の部分は絶対に3−1積みにしてはいけない。右上の緑とつながって消えちゃうからだ

C=E

▶要注意の「Ｃ＝Ｅ」。これは，パターンによって，良いか悪いか決まってくるのだ。こちらはその良いパターン。３個挟み込みなら何の問題もない。ほかには3重，上げ底でもOKだ

A=C

▶下部端列と，下部端から３列めは同色ではダメ。端の列が消えるときに，３列め用の仕掛けぷよも一緒に消えてしまうからだ。上級者でもよくやる失敗だから，覚えておこう

A=D

▶折り返して挟み込む色と，下部端から３列めも同色にしてはいけない。この場合も，折り返しをするときに，３列め用の仕掛けぷよを消してしまう。初心者がよくやる失敗だ

C=E

▶「Ｃ＝Ｅ」の悪いパターン。２個折り返し（階段）だと，下部端列の仕掛けぷよを消してしまうのだ。２個折り返し（挟み込み）も同じ。Ｃ＝Ｅのときは，２個折り返しをしないように

折り返しを成功させるコツ

折り返しでもっともむずかしいのは，色の選択だ。つまり，色の選択さえうまくできるようになれば，折り返しなんて恐れるに足らないテクニックになるというわけ。

そうは言っても，仕掛けがかなりゴチャゴチャしているから，一瞬でも気を抜くと，何をしたらいいのか全然わからなくなっちゃった，なんてことになりかねないよね。

だが，安心めされ。組みかたが複雑なだけに，うまく組んでいくにはそれなりのコツというものがあるのだ。今から，そのコツを伝授しよう。

ここで紹介する二つのポイントと，前ページでコーチした色の選択方法さえ覚えておけば，もう折り返しはキミのものだ！

▲巨大連鎖を組むときは，落下速度が遅い，スケルトンTのステージでやるのがいいぞ

POINT 1 まず先に，折り返し部分を作ってしまおう

実際にやってみるとわかると思うけど，普通に折り返しを作ろうとした場合，下部の階段積み部分を先に作ってしまって，折り返し部分はあとまわしになることが多い。

▲ゾロ目を利用して先に折り返し部分を作ってから，階段積みを積み込んでいこう

でも，じつはこれは，あまり感心できないやりかたなのだ。なるべくなら先に折り返し部分を作るように，意識して組んでいこう。

折り返し部分を作るときにもっとも重宝するのが，ゾロ目だ。ゾロ目とは，落ちてくる組ぷよの，二つのぷよが同じ色の組のことだったよね。

これまでの図をよく見てみればわかるけど，折り返しをする列には，4個の同色ぷよと，それ以外の色のぷよが2ないし3個必要になる。つまり，カンタンに言えば，同じ色のぷよがたくさん必要になるというわけ。

ゾロ目ならば，同色ぷよが2個いっぺんに置けるわけだから，都合がいいのは当然だよね。

というわけで，スタートしてゾロ目が落ちてきたら，それを利用して折り返し部分を作ってしまおう。

折り返し部分を作るのがあとになってしまうと，同色ぷよを集めるために，折り返し列の隣りの列に不要ぷよがたくさん積まれてしまって，うまくいかない場合が多いのだ。

融通（ゆうづう）がききやすい序盤のうちに折り返しを作っておけば，そのあとの積み込みもラクにいくぞ。

POINT 2 折り返し周辺はサッパリと整理しておこう

そうこうしているうちに，下部の階段積みも，折り返し部分もできた。あとは上部の折り返し後の連鎖を作っていくだけだ……という状態になったときに，ジャマになるものがある。

それは，折り返し周辺に捨てられているゴミぷよ（不要ぷよ）と，階段積みの仕掛けぷよだ。

POINT 1でも書いたように，折り返し列の隣りの列には，不要ぷよが捨てられることが多い。ここに不要ぷよがたくさんあると，上部の連鎖（折り返し後の部分）を作るのにジャマだよね。

そんな不要ぷよたちは，スパッと消してしまおう。

◀仕掛けぷよがこんなにあるとジャマだから……

◀消してしまって，もう一度仕掛けなおそう

また，下部の階段積みを3-3積みなんかでやっていると，上部で連鎖を作るときに，仕掛けぷよがジャマになってしかたがないぞ。そんなときも，3個ある仕掛けぷよを思い切って消してしまおう。あらためて1個の仕掛けぷよを置き直すことによって，3-1積みに組みかえたほうがいいのだ。

大連鎖を作っていると，仕掛けがゴチャゴチャしてくるから，連鎖に関係ない余計なぷよは消してしまったほうがベター。ただし，消すときは慎重に。連鎖なんかしちゃうと，たくさんおじゃまぷよが発生して，勝っちゃうこともあるからね。

雷鳴連発！いよいよ巨大連鎖

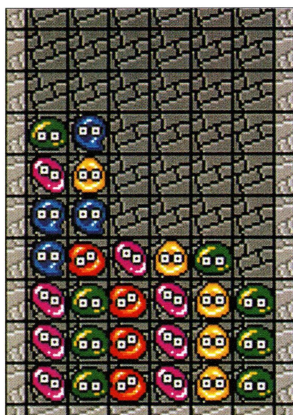
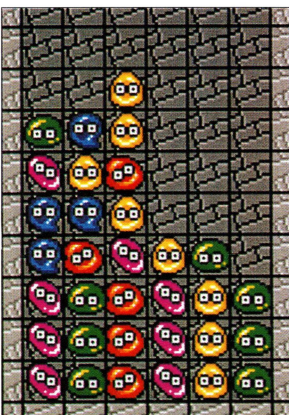
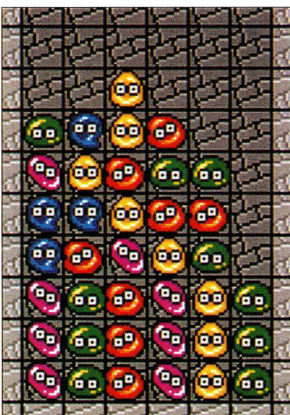
折り返したあとの仕掛けは？

めでたく折り返し部分も完成し，今度は折り返し後の連鎖を上部に作っていくことになるわけだ。ここから先が，大連鎖を実現するための重要なポイントになってくるぞ。

では，上部の連鎖の作りかただ。折り返し後は，挟み込みを多用せよ。終わり。

なんて，かなり乱暴な解説だけど，実際のところ，こう言うしかないのだ。

上部では，階段積みをするのがかなりむずかしくなる。下部に仕掛けがあるために，フィールドが狭くなり，時間的にも空間的にも階段積みをやっている余裕がなくなってしまうのだ。

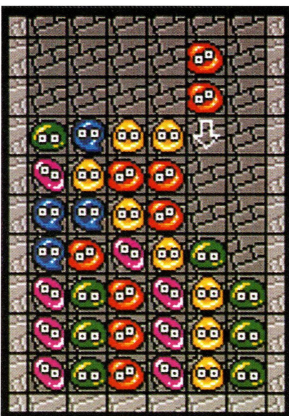
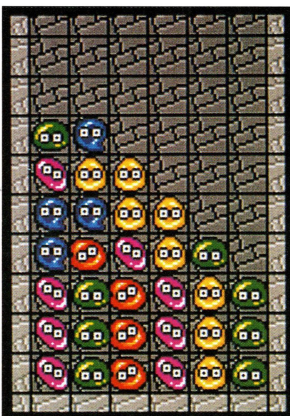
挟み込みなら，いくらでも応用がきくので，狭い場所で連鎖を組むにはもってこい，というわけ。

▲2個折り返し（挟み込み）が完成。ここから挟み込みを使って連鎖を伸ばしていく

▲とりあえず，黄ぷよに赤ぷよを挟み込んで，連鎖を一つ増やした。これで9連鎖

▲さらに緑ぷよを挟んで10連鎖に。挟み込みは，こうやって自由に組めるから便利だ

下にできている仕掛けに注意！

折り返し後，上部に連鎖を仕掛けていくときに，すでに下部にできあがっている仕掛けにも注意を払っておこう。

というのも，上部の連鎖が起こっている最中に，下部用の仕掛けぷよを消してしまうことがあるからだ。

上部の連鎖を作っているときは，基本的には下部の仕掛けは気にしなくてもいい。でもたった一つ，仕掛けを作る上で，下部用の仕掛けぷよと同色のぷよがつながらないよう注意しよう。

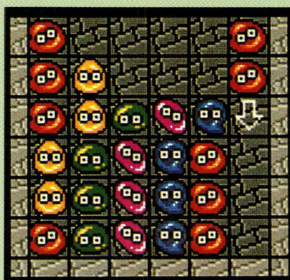
4色で大連鎖を作るときには，こういった失敗をすることが多いから，気をつけるように。大連鎖完成！と思って動かすと6連鎖で止まった，なんてことになったら，泣くに泣けないでしょ？

▲上部の挟み込みもうまく組めて，いよいよ9連鎖を始動！と思っていると……

▲8連鎖めの黄色の仕掛けぷよが消えてしまった。起こりやすい失敗だから慎重に

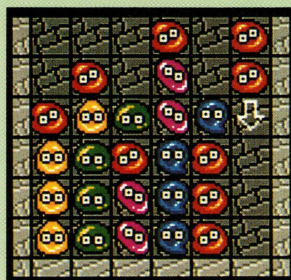
連鎖尾にも工夫しよう

大連鎖を組むときに使用するテクニックは，なにも折り返しだけじゃないぞ。ちょっとしたテクニックが使えるかどうかで，連鎖数も（ちょっとだけど）変わってくるのだ。

連鎖数を増加させるために，これまでは連鎖を伸ばしていったけれど，連鎖尾，つまり連鎖の最終部分をちょこっと工夫するだけで，連鎖数を増やすこともできるのだ。

その代表的なテクニックが，階段積みの最後に挟み込みを使うパターンと，階段積みの部分が消えたあとに，別の色ぷよがそろうパターンだ。

これ以外にも，最後に逆方向の階段積みを仕掛けておいたり，幽霊連鎖（→P.84）が起こるように仕掛けておいたり……。地味だけど，10連鎖以上を狙おうとすると，こういった技術も必要になってくるのだぞ。

●最後に挟み込み●

階段積みの最後の列に，挟み込みを仕掛けておく。こうすると，階段積みでは横6列で5連鎖しかできないところが，6連鎖までできてしまうのだ。さらに，挟み込みの上に逆方向の階段積みをしておくと，もう一つ連鎖数を増やすこともできる。わりあい仕掛けやすいので，多用したいテクニックだ。

●最後に横ぞろい●

階段積みが最後まで消えると，その上に仕掛けてあった同色ぷよが，横に並んで消えるという仕掛け。これも1連鎖増やすことができるぞ。仕掛けぷよの上に，同じ色のぷよを横に4個置いておくだけでいい。対戦のときには，これが5連鎖めになるように組んでいくと，階段積みの部分は4連鎖で済むぞ。

巨大連鎖を作るときの注意点

❶不要ぷよは消す

前にも書いたように，巨大連鎖は仕掛けがゴチャゴチャして，わかりにくくなる。だから，不要ぷよはなるべく消して，仕掛けの部分がスッキリと見えるようにしておこう。不要ぷよを残しておくと，思わぬところで連鎖に必要な仕掛けを消してしまうこともあるからね。

▲よし，大連鎖完成！と意気込んでスタート。でも，これだと最後の連鎖用の紫の仕掛けぷよが消えちゃう。しかもしかも……

▲がーん，左端の列に捨てていた，紫の不要ぷよが，仕掛けぷよとくっついて消えちゃったよー。不要ぷよは消しておこうね

❷NEXTを見る

折り返し後の上部の連鎖を組むときに重要なのが，NEXTぷよの表示を確認することだ。ここに表示されている組ぷよの色によって，どの色を挟み込むのかを決めないと，エライめにあうぞ。もちろん，落下中の組ぷよとNEXTぷよの中で，一番数が多い色のぷよを挟み込んでいくようにしよう。

▲うまいぐあいに，NEXTには黄ぷよのゾロ目の姿が。落下中の組ぷよにも黄ぷよがあるから，これを赤ぷよに挟み込もう

▲てなわけで，挟み込み一丁あがり。NEXTには紫のゾロ目が登場。これをどこに置くかは，さらにつぎのNEXTしだいだぞ

「幽霊連鎖」を作ってみよう

幽霊連鎖って怖いの？

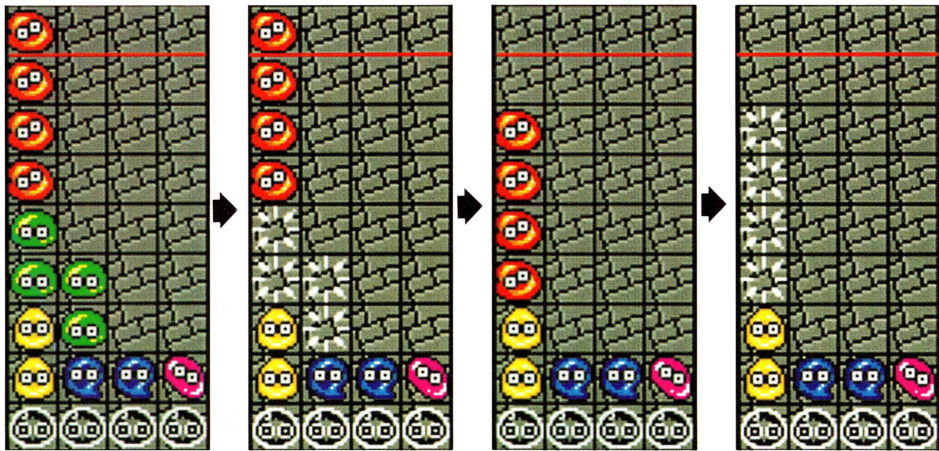
連鎖数を増やすテクニックとして，もっともカンタンなものが，この「幽霊連鎖」だ。ただし，実用性はあまりないんだけどね。

具体的に説明しよう。フィールドの最上段のさらに上の，画面上では表示されない部分に，ぷよを１段だけ置くことができるのは，これまでもあちこちで解説してきたよね。じつはこの部分に置かれたぷよには，消える判定が行なわれていないのだ。

下の左端の図を見てほしい。赤線が画面に表示される最上ラインだ。つまり，左端列の赤ぷよは，１個だけ画面外に置かれているというわけ。このような状態だと，赤ぷよが４個つながっているのに，判定が行なわれずに消えない，という現象が起きる。

この状態から，下の緑ぷよを消してみよう。すると，足場がなくなった赤ぷよは下に落ちて，４個すべてが画面内に顔をだすことになる。この瞬間，判定が行なわれるために，赤ぷよが消えて，２連鎖になるのだ。

これが幽霊連鎖。まとめると，画面の内と外にまたがってつなげておいた４個以上の同色ぷよを，その下にあるぷよを消すことによって，画面内に落として消す，という技だ。

画面の上まで積まないといけないから，対戦ではなかなか使う機会がないんだけど，巨大連鎖を作っているときや，フィールドの上のほうでプレイしなければならないときに，かなり重宝する。早めにマスターしておくと，あとあと便利だぞ。

幽霊連鎖ができない機種もある

誰にでもカンタンにできる，お手軽テクニックの幽霊連鎖だけれど，一つだけ気をつけておかないといけないことがある。

それは，一部の機種では幽霊連鎖ができないということ。その機種とは，ファミコン（ディスク／カートリッジとも），MSX2，PC-9801版。

これらの機種は，画面外に積んであるぷよにも消える判定が行なわれるため，幽霊連鎖をしようとして画面外に仕掛けたときに，その場で消えてしまうのだ。上の左端の図で言うと，この時点で上に仕掛けている赤ぷよが消えてしまうというわけ。

でも幽霊連鎖ができないぶん，画面外に判定があることを逆手にとった，大きなメリットがあるぞ。

それは，画面外で４個つながっても消えるから，上まで積み上がって，空いているブロックがあと一つしかないという状態でも，ゾロ目がくれば消せる可能性があるということ。最後まであきらめちゃいけないわけだね。

画面外に判定があるのか，ないのかで，ちょっとした戦略のちがいがでてくることを，覚えておこう。

ぷよの落下速度について考える

ぷよが自由落下する速度は？

ここではちょっとマニアックに迫ってみよう。ぷよが落ちる速度は，はたしてどれくらいなんだろう？

とは言っても，画面の上から落ちてくる組ぷよの落下スピードは，選択したレベル（辛さ）や，消したぷよの数によって変わってくるから，カンタンには説明できない。残念だけど，ここでは割愛(かつあい)させてもらう。

その代わり，つぎのことをおぼえておいてほしい。組ぷよをちぎったあとに落ちる場合と，ぷよが消えて，その上に残っていたぷよが落ちる場合（この二つを自由落下と言う）のスピードは，どんなレベルでも一定なのだ。

1ブロック分落ちるのに，1/30秒。これがぷよの自由落下スピードだ。

接着後の自由落下速度（1ブロック分）＝1/30秒（一定）

そこで一つ疑問がでてくる。ぷよが消えたときに，2ブロック落ちるぷよと5ブロック落ちるぷよが同時に存在する場合，両方のぷよが落ちるまでにどれだけの時間がかかるんだろう？

答えは，長く落ちるほうの時間にそろえられてしまうのだ。つまり，この例だと5ブロック落ちるほうになり，時間にして5/30秒かかる，というわけ。

それをふまえた上で，下の図解を見てくれ。これは，4種類の積みかたで5連鎖をしたときに，連鎖が終わるまでにかかる時間を計算したものだ。

一番時間がかかる3－1積みと，一番速く終わる1-3積み&挾み込みとの差は，約0.267秒。ほんのわずかな時間差だけど，上級者同士のバトルになると，この小さな差が大きな意味を持ってくるぞ。

積みかた	3－1積み	2－2積み	1－3積み	挟み込み
パターン				
1連鎖分の時間	1/30×3＝3/30＝ 0.100秒	1/30×2＝2/30＝ 0.067秒	1/30×1＝1/30＝ 0.033秒	1/30×1＝1/30＝ 0.033秒
5連鎖分の時間	0.100×4＝ 0.400秒	0.067×4＝ 0.267秒	0.033×4＝ 0.133秒	0.033×4＝ 0.133秒

こんなときに威力発揮!!

自由落下する時間を考えておきたい場面は，他にもあるぞ。それは，「まわし」をしているときだ。

まわしのテクニックは，第2章でくわしく解説したけれど，さらにもう一つ，覚えておきたい技術がある。その技術というのが，何を隠そう（べつに隠してないけど）自由落下時間を考えたテクニックなのだ。

もともと，上にたまっているおじゃまぷよが降ってくるのを遅らせるために行なうのが，まわしだったよね。つまり，まわしとは時間を稼ぐテクニックであるわけだ。

そこでだ。組ぷよをちぎると，下に何もないぷよが自由落下していくけど，この落下時間を，時間稼ぎに利用してしまうのだ。

具体的には，何回か（理想を言えば，まわせる最高回数の8回まで）まわしたあとに，その組ぷよをちぎるようにすればいい。こうすると，まわしていた時間にプラスして，ちぎれて自由落下する時間も稼ぐことができ，とーってもお得なのだ。

ほかにも，「とこぷよ」をやっているとき，組ぷよを普通に落下させるよりも，ちぎって自由落下させたほうが遅いから，その時間で（ちょっとだけど）考えることもできるぞ。

激辛対戦にチャレンジ

対戦レベルを変えてみる

第2章で解説したとおり，2人での対戦プレイモードには，激甘から激辛まで，全部で5種類のレベルが用意されている。

それぞれのレベルにおける特徴は，右の図のとおり。ぷよの色数は甘口から5色に，落下スピードは，中辛からそれまでの2倍になる。激辛の，落下スピードの加速度が2倍になるというのは，落下スピードの上がる度合いが，辛口までの倍になるということだ。そして，開始直後に，辛口は3段分（18個），激辛は5段分（30個）のおじゃまぷよが降ってくるようになるぞ。

ハンディをつける以外にも，おじゃまぷよの上で仕掛けを作る練習をする，などといった使いかたもできるのだ。

ちなみに，辛さ選択のときに上下に飛び跳ねているカーソルは，カレーライスだ。辛さを変えると，それに応じてちゃんとカレールーの色の濃さも変わっているのにキミは気がついたかな？　うーん，芸が細かい。

対戦の基本は激甘

5種類あるレベルのうち，普通の対戦では激甘で遊ぶのが基本とされている。これまでの解説も，すべて激甘での対戦を前提としているぞ。

ちょっと考えると，ぷよの色数が4色しかないし，落下速度も遅いから，上級者同士での対戦ではものたりなくなりそうだけど，そんなことはないのだ。

色が4色しかないということは，5連鎖を作るときに，少なくとも1色は必ず2回以上使わないといけない。つまり，どの色を2回使用するか，よーく考える必要があるのだ。

また，色数が少ないから，隣り合わせで置ける色の組み合わせも少ないわけで，ここでも，どの色とどの色を隣り合わせに置くかという，かけ引きが発生してくる。

この「色の選択」が，けっこうむずかしい。それをまちがえてしまうと，仕掛けが完成するまでの時間が，かなり遅くなってしまうぞ。

さらに，落下速度が遅いことによって，考えられる時間が長くなる反面，思考時間の差がハッキリとでてくるようになる。落下速度が遅いぶん，レバーを下に入れて高速落下させると，させない場合よりもはるかに積み込みスピードが上がるからだ。

ということで，激甘だとそれぞれが持っている技術程度の差が，そのまま表われてくるわけなんだ。そう，本当に強い人は，激甘で強い人なのだ。

▲真剣勝負は激甘に限る。色が少なくておもしろくないと思う人は，まだまだ甘いぞ

激辛対戦の基本戦略

対戦の基本は絶対に激甘！——とは言ったものの，たまに他の辛さでプレイすると，激甘対戦のときとは，ひと味ちがったおもしろさを味わうことができるぞ。

そのなかでもとくに，激辛モードでの対戦だと，激甘対戦に慣れきってしまった頭に，新鮮な刺激を与えてくれるのだ。

強弱を決するような，真剣勝負のときは激甘対戦，それに疲れたら激辛対戦というふうに遊ぶのが，『ぷよぷよ』通ってもんだ。

それでは，激辛対戦での戦いかたを，解説しておこう。開始直後からおじゃまぷよが5段分もあるし，落下スピードも速いから，激甘と同じ戦法で戦っていると，負けてしまうぞ。

▲スタート時から，おじゃまぷよの上での戦いになる。連鎖を作るのがむずかしい！

POINT 1 おじゃまぷよは掘る必要なし！

激辛モードでの，一番のくせものといったら，なんといっても大量のおじゃまぷよ。いきなり5段分が降ってくるから，フィールドの高さが通常の約半分になってしまうのだ。フィールドがせまいから，仕掛けを作るのも大変になるし，相手から赤玉1個の攻撃をされると，すぐに負けてしまうし……。

ということで，ジャマだからおじゃまぷよを消していこう……なんて戦法をとっていてはダメだ。おじゃまぷよは消さずに，その上に仕掛けを作っていくことを考えよう。

たしかに，おじゃまぷよの上に連鎖を作るのは，かなりのテクニックを要する。だからといって下まで掘っていると，その間に相手からおじゃまぷよが送られてきて，また埋まる，なんていうイタチごっこになってしまう。

おじゃまぷよは掘らずに仕掛けを作る，これが鉄則だ。

▲こうやって掘り進むうちに，相手側はこれだけの連鎖を完成させている……ピーンチ！

POINT 2 連鎖はよくばらずに動かせ！

再三書いているとおり，激辛では普通のときの約半分，7段分のフィールドで戦うことになる。つまり，仕掛けを作るスペースが，いつもよりもせまくなってしまうわけだ。

▲オーマイガッ！　たくさん連鎖を作ったのに動かせずに自滅とは，一生の不覚!!

だから，よくばって大きな連鎖を作っていると，あっという間にフィールドが埋まってしまって，結局は自滅，なんてことがよく起こるから，注意しよう。

よく考えてみると，相手を上まで埋めてしまうには，おじゃまぷよは赤玉1個＋α，ようするに4連鎖でOKなわけだ。余分な連鎖は作らずに，完成したらすぐに起動させるようにしてくれ。

POINT 3 ジャブ連打で押しまくれ！

激甘モードで勝つためには，5連鎖させることが必要条件だったよね。5連鎖で赤玉2個を作ってしまえば，相手のフィールドは完全に埋まってしまって，勝利できるわけだ。

でも，激辛モードではちょっとちがう。ズバリ言おう。激辛対戦での必勝法は，ジャブ連打だ。

ジャブ連打とは，2連鎖や同時消しなどの，おじゃまぷよ10個前後の攻撃を，ひっきりなしに行なうこと。ポロポロとおじゃまぷよを降らせることで，少しずつ相手を苦しめていくのだ。

ちょっと陰険（いんけん）な戦法かもしれないけど，激辛モードで勝ちたければ，この方法を練習してくれ。ジャブ連打で押しまくるのだ！

◀これくらいの連鎖をたてつづけにすると……

▶相手はすぐに埋まっちゃう。これは強いぞ！

コンパイル公式積みを一挙公開

ここからは，2連鎖から5連鎖までの，コンパイル公式の積みかたというものを，ズラズラッと紹介していこう。

無限に存在している積みかたの中で，ここに掲載している積みかたにはちゃんと名前がついているのだ。剣道で，面を打つときは「メンッ！」と叫ぶように，これらの連鎖を実戦で使うときには，ちゃんと名前を言ってから動かすといいかもね。

ちなみに，ここで紹介している公式積みはどれも，PC-9801版にオマケとして付属している本「ぷよ道」（森田ぷよ道・著）にて解説されている積みかただ。すべて，赤ぷよを消すと，連鎖がはじまるようになっている。

まずはじめに，雄型（おすがた）連鎖と雌型（めすがた）連鎖の説明をしていくぞ。

雄型連鎖

基本形が存在しており，その設計図どおりにぷよをハメていく積みかた。階段積みはこの雄型連鎖に分類される。型が決まっているのでビギナーには使いやすいが，配牌の運に左右されるのが欠点。

雌型連鎖

落ちてくるぷよの色を見て，その場で連鎖を考えていく積みかた。型がないため，臨機応変な処理が必要になってくる。挟み込みはまさにこの雌型連鎖だ。組むときに不要ぷよが多くなってしまうのが欠点。

2連鎖

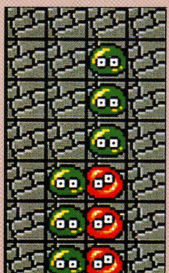
火炎地獄

〈雄型〉基本中の基本型。2―2の階段積み2連鎖と同じ。でも超初心者には，意外とむずかしいようだ。

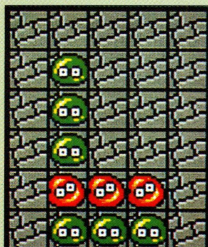
炎熱地獄

〈雄型〉爆炎地獄を横にしたような型。実戦ではあんまり使えないんだな。

炎柱地獄

〈雄型〉これは実戦で使える型だ(よかった，実用的なのがでてきて)。保険用の仕掛けにはもってこい。まん中の赤ぷよを消せば，おじゃまぷよを一掃できるって寸法。余裕があれば作っておきたいけど，そんな余裕なんてないんだよなぁ，普通。

爆炎地獄

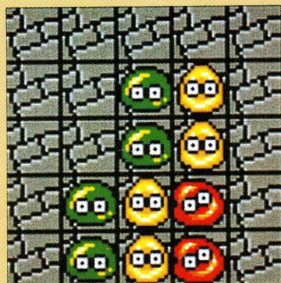
〈雄型〉これも基本型。3―3の階段積みと同じ形だ。火炎地獄よりは多くのおじゃまぷよを降らせることができるが，気休め程度。

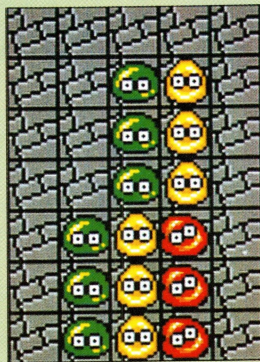
情熱地獄

〈雄型〉爆炎地獄と炎熱地獄の掛け合わせ。もっと使わない形なのだ。

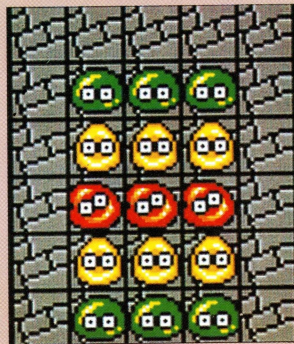
火炎焼殺し地獄

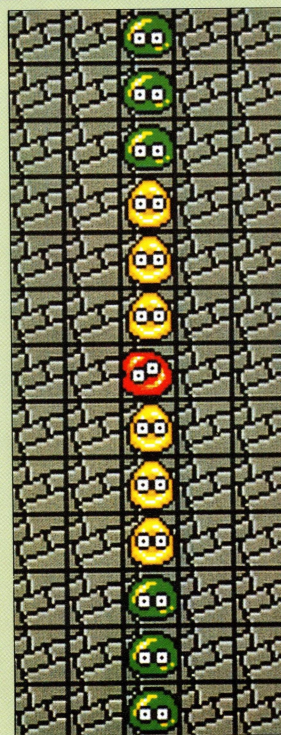
〈準雌型〉おじゃまぷよを使った連鎖だ。こういった仕掛けが作れるようになったら一人前。

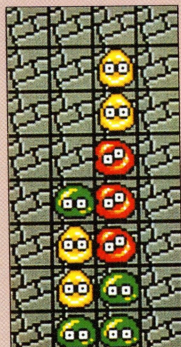
3連鎖

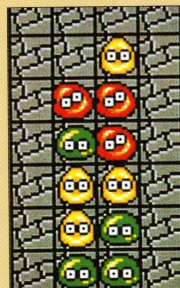
氷刃地獄

〈雄型〉火炎地獄の発展型。階段積みだよな，これって。模範(もはん)的な3連鎖だ。

霧氷地獄

〈雄型〉爆炎地獄の発展型。これだけでおじゃまぷよは4段以上降るのだ。

氷点下地獄

〈雄型〉炎熱地獄の発展型。いくら連鎖が増えても，この型は利用価値ナシ。ギャラリーには受けるけどね。

極太氷柱一本釣り地獄

〈雄型〉炎柱地獄の発展型。はっきり申しましょう。ぜんぜん使えません。

雹雪(ほうせつ)パラパラ天国

〈雌型〉あ、天国だ。それはさておき、これは雌型の基本形。2列で3連鎖という省スペース連鎖だけに、中盤から後半で重宝するぞ。

氷雪パリパリ天国

〈雌型〉こちらは，さらに連鎖が伸ばせるという特典つき。あー，極楽極楽。

天国から粉雪地獄

〈雌型〉これぞ本物の“階段積み”。おじゃまぷよ対策には絶好の型。

氷凍絶対零度地獄

〈雄型〉赤・黄・緑，どれを消しても3連鎖。スバラシイ。ノーベル賞もの。

4連鎖

増殖地獄

〈雄型〉おおっ，いきなりコメントのスペースが広がったぞ。なんか緊張するなぁ。ゴホン。

えー，これは火炎地獄の発展型で，2－2の階段積みであります。ここまでくると，発生するおじゃまぷよの量は火炎地獄の約6倍，赤玉1個分以上になっております。あー調子狂うなあ。

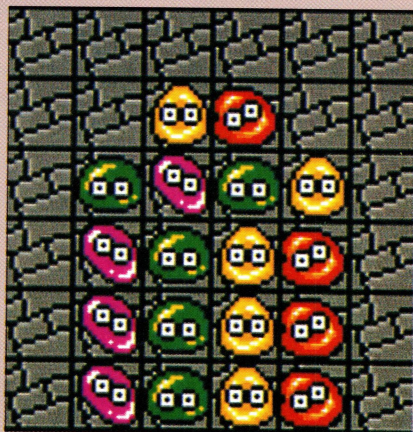
ちなみに，爆炎地獄の発展型4連鎖はありませんが，フォローしておくと，3－3の階段積みということになりますか。破壊力はかなりのものです。

……あ，まだ残ってるの？　まいったなあ。あ，そうだ，公式積みについている名前には，法則があるのだ。2連鎖は「ファイヤー」だから炎，3連鎖は「アイスストーム」だから氷ってね。じゃ，この4連鎖は何でしょう？

再生ムキムキ天国

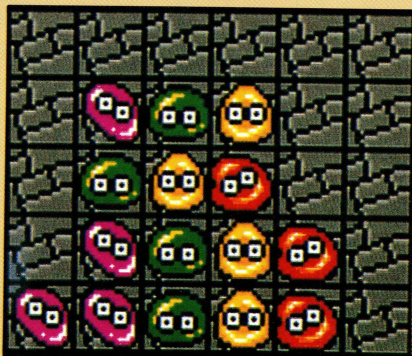
〈雌型〉氷雪パリパリ天国の上位バージョンがコレ。氷雪〜の上に，もう一つ仕掛けをくっつけるとこうなるわけだ。同じく2列分で4連鎖を作っており，かなりスマートな連鎖と言える。

これだと赤玉1個分のおじゃまぷよをくらっても，起爆装置が埋まらないから，すぐに反撃ができるという，ものすごく便利な積みかたなのだ。

倍力地獄

〈雄型〉またスペース広いな。絶対あまるぞコレ。

とりあえず解説をば。これは，左右どちらからでも連鎖を動かすことができるという，グレートな型だ。リバーシブルってやつだな。ただ，こんな仕掛けを積むヒマがあったら，さっさと動かしたほうがいいような気もしないでもないぞ，実際。

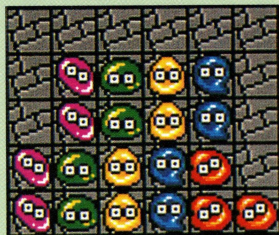
ほら，あまった。というわけでさっきの答えの発表。4連鎖は「ダイヤキュー……あ，書けない！

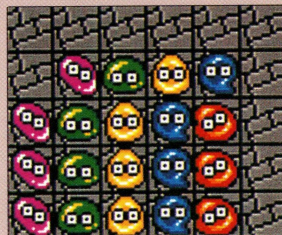
輪廻崩壊 蘇生地獄

〈雌型〉これまた広いスペース。広すぎて地平線が見えない……って，もとからそんなものないか。

カギ積みだな，これは。再生ムキムキ天国よりも，こっちのほうが組みやすいかもしれない。なお，これを組むときは左側の紫ぷよから組んでいくのだぞ。

やっぱりあまったので，さっきの答えのつづき。「ダイヤキュート」だから倍増なのだ。理由はP.113を参照してくれ。

5連鎖

雷撃地獄

〈ドラマチック雄型〉火炎地獄の最終発展型。破壊力は十分だけど，起爆場所が1か所しかないから，これはあんまり良くない形だ。なるべく避けましょー。

爆雷地獄

〈ドラマチック雄型〉いわゆる一つの3ー1の階段積みですね。雷撃地獄とちがい，起爆場所が3か所なので，どうせならこっちを作るようにしたほうがいい。

轟雷鳴動地獄

〈ドラマチック雌型〉ふー，やっと広いところにでられた。一度広いところに慣れると，もう狭いところにはもどれないなあ。

一つ説明しておくと，雄形・雌形に“ドラマチック”がついたのは，5連鎖すると，どちらかの死をもって対戦が終わるからだ。まさにドラマチック。

さて，こちらはL字形に連鎖を伸ばしていった5連鎖。細部は落ちてくるぷよの色しだいで変えていったほうが，効率的でよろしい。

特別図解のように，最後の部分を挟み込みにして，折り返すことも可能と，いたれりつくせりな型であるわけだ。

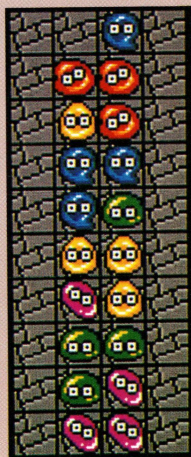
〈特別図解〉

赤光潰斬波雷精地獄

〈ドラマチック雌形〉なんだかワケわかんない名前のこれは，氷雪パリパリ天国の最終発展形。理想は右のように，2列で5連鎖を組むことだけど，10段めまで積むことになるので，あまり実用的ではないのだ。

ということで，ちょっとゆずって3列8段で5連鎖を組んだのがこの型。うーんワンダフル。実戦でこんな積みかたができたら，感動で泣いちゃうかもしれないな，くらいのスバラしさだ。

なお，5連鎖の名前の法則は，雷である。5連鎖めが消えるときの効果音が，雷鳴であることに由来するのだろう。じゃ，「ばよえーん」の立場は？

〈理想〉

究極の折り返し！夢の19連鎖

『ぷよぷよ』のフィールドは72ブロック分。画面外に１段分置けるスペースがあるから，それを合わせて合計78ブロック。これを４で割ると19あまり２。つまり，理論的には19連鎖までは組める，ということだ。

実際問題として，落ちてくるぷよの色が乱数で決まっているから，19連鎖というのはまず不可能だろう。残念ながら，19連鎖は机上の空論，絵に描いたモチなのかもしれない。

とりあえず，ゲームギアの『なぞぷよ』についているエディタで打ち込んで，気分だけでも味わってほしい。実際，全部消えるのは気持ちがいいぞ。

これが

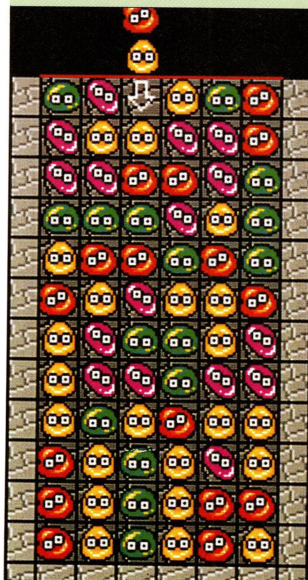
19連鎖だっ!!

▶理論的に完成させた19連鎖がコレ。最上段は画面外なので、4個つながっても消えない。もちろん、これ以外でも19連鎖は可能だ

オマケ 一歩手前の18連鎖

こちらは，画面外に積まない場合の最大連鎖，18連鎖。連鎖数が一つ減っても，やっぱり夢の超巨大連鎖なのだ。

これくらいの連鎖数になると，実戦で完成させるのはさることながら，こうやって空想上で完成させるのもむずかしい。しかも４色で作るのは，まるでパズルのよう。キミも別パターンの19連鎖，18連鎖を考えてみよう。

なお，実戦で実現可能な最大連鎖数は，15連鎖くらいのようだ。

第6章

ぷよぷよでパズルを楽しむ

[なぞなぞぷよぷよ]

『ぷよぷよ』は，アクション・パズルというジャンルに分類されるけど，アクション性をなくして，純粋なパズルにしたのが「なぞなぞぷよぷよ」だ。対戦時に使うのとはちがう脳神経をフル稼動させて，チャレンジしよう。

「なぞぷよ」パズルで頭を鍛えろ！

「なぞぷよ」で頭の鍛錬

この「なぞなぞぷよぷよ」というゲームモードは，今までに紹介してきたモードとはちょっとちがう。

これまでは，ぷよをとにかく消すことが目的だったけど，「なぞぷよ」には，ちゃんとした目標があって，それを達成するために頭をひねらなければいけないのだ。

「ひとぷよ」「ふたぷよ」を短距離走，「とこぷよ」を持久走にたとえると，「なぞぷよ」は走り幅跳びみたいなもの……ちょっとちがうかな？

ま，とにかく，これまでのモードが比較的スピードと勝負を重視したシステムなのに対して，このモードはじっくりと腰をすえて楽しむ（苦しむ？）タイプのシステムなのだ。脳細胞がぷよになるまで悩み抜こう。

▲「なぞぷよ」は，ほかとはちょっと趣向がちがうモードだ。これまでに習得してきたテクニックだけでは歯がたたないぞ

なぞぷよのルール

それでは，「なぞぷよ」のルールを説明しよう。基本的な操作やシステムは，他のモードと変わりはないぞ。

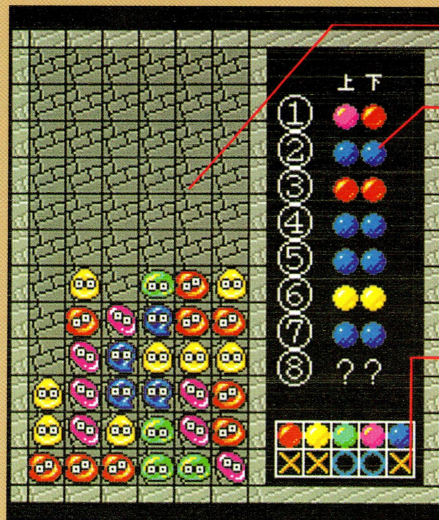
ゲームをはじめると，まずそのステージのクリア条件が表示される。ここに書かれていることを実行すれば，ステージ・クリアとなって，つぎのステージに進むことができるのだ。

つづいてフィールド画面が表示される。すでにいくつかのぷよが置かれている場合が多いんだけど，その初期配置からはじめて，さっきの条件をクリアするように，プレイしていく，というのが基本的なルールなのだ。

条件にはいろいろなものが用意されているけど，一つ知っておきたいのは，“3連鎖すべし”とか“9ぷよ同時に消すべし”なんていう条件について。これらの条件は，その数字以上ならいくつでもかまわないぞ。つまり，“3連鎖”なら4連鎖以上でもいいし，“9ぷよ”なら10ぷよ以上同時に消してもOKなのだ。

もう一つ，絶対に覚えておかないといけないことがある。初期配置で，ときどき空中に浮かんでいるぷよがあるのだ。これは1組めの組ぷよを置いた直後に落ちて，そのあとに2組めの組ぷよが落ちてくるようになっているぞ。

問題を解くコツは，とにかくやってみること。何度もチャレンジすることが，攻略への近道だ。偶然クリアしちゃうかもしれないしね。

「なぞぷよ」問題の要素

初期配置

「なぞぷよ」はこの状態からスタートする。じっくりながめて，戦略を立ててから挑戦だ。

出るぷよ

「なぞぷよ」では，1組めから8組めまでなら，落ちてくる組ぷよの色を指定することができるのだ。だから途中で，どうしても解けない状態にハマってしまうことだってあるぞ。そんなときは素直にギブアップして，あらためて最初からやり直そう。この“出るぷよ”が「？」になっているところは，色が指定されていないところ。その場合は，下の“予定ぷよ”で指定された色の中から，乱数でどれかに決められるぞ。

予定ぷよ

これは，9組め以降の組ぷよに使われる色を指定したもの。ようするに，9組め以降では，ここが「○」になっている色しかでないってこと。ちなみに，全部の色が「×」だと，赤ぷよだけしかでてこなくなるぞ。“出るぷよ”の「？」部分もこれで決められるのだ。

条件

この条件を達成すれば，めでたくステージ・クリア。いわゆる目標ってヤツだ。

「なぞぷよ」やるならこのソフト！その名も……

『なぞぷよ』
（ゲームギア用）

●発売元：セガ・エンタープライゼス●発売日：93年7月23日
●価格：15,800円（ゲームギアプラスワンとして，本体に同梱）
●メディア：1メガROMカートリッジ

ゲームギア本体とセットで売られている『なぞぷよ』は，『ぷよぷよ』から「なぞなぞぷよぷよ」の部分だけを独立させたソフトだ。

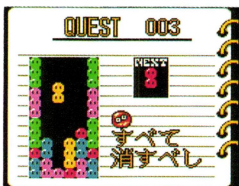
収録されているゲームモードは，二つ。「なぞぷよ」モードでは，普通の「なぞぷよ」がプレイできる（そのままやんけ）。このソフトに収録されているのは，新作問題が100問だ。

もう一つのモード「エディット」が，このソフトの最大の魅力。これを使えば，手軽に自分で「なぞぷよ」問題を作ることができるのだ。問題制作機能がついているのは，ゲームギア版『なぞぷよ』だけだから，これはとっても貴重だぞ。

問題を作るときに自分で決定できるのは，初期配置・出るぷよ・予定ぷよ・条件の四つだ。条件だけは，下のリストにあるものの中から，どれかを選ぶことになるんだけど，それ以外は自由に設定できるぞ。もちろん，その問題を実際にプレイすることだってできるのだ。

ただ，残念なことに，作った問題をセーブ（保存）しておくことはできない。良問ができたらメモするのを忘れないようにしよう。

また，細かいところでは，BGMがすべて新曲になっている。値段はちょっと高いけど，マニア必携ソフトだぞ。

▼選択できるモードは二つ。問題に挑戦するか，問題を作るか，どっちも楽しい！

◀今度は全部で一〇〇問もあるのだ。道は長いぞ

条件設定リスト

- ・(2～19)連鎖すべし
- ・(5～72)ぷよ同時に消すべし
- ・(紫～透明)ぷよすべて消すべし
- ・(画面上の)ぷよすべて消すべし
- ・(5～99)ぷよ落とすべし
- ・(赤～緑)ぷよ(5～99)消すべし
- ・(2～5)色同時に消すべし
- ・(5～99)ぷよ消すべし

こうやって問題を作っていくのだ!!

◀まずはぷよを置いて，初期配置を作っていこう

◀つづいて条件を決定。8種の中から選べるぞ

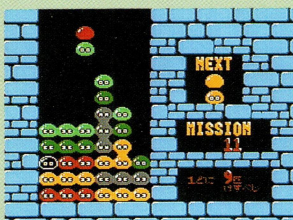
◀予定ぷよを設定。これがもっともカンジンだ

◀さらに出るぷよを決めよう。さっそくプレイだ！

こんな機種でも「なぞぷよ」は楽しめるのだ

ファミリーコンピュータ MSX2

ファミコン（ディスク&カートリッジ）版とMSX2版『ぷよぷよ』では，「ミッション・モード」が，「なぞぷよ」と同じシステム。収録されている問題数は52問。ちなみに，どの機種版にも同じ問題が収録されている。

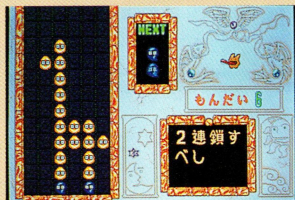
▼こちらファミコン版。ディスク版だとクリアしたステージ数をセーブできるぞ

▼これはMSX2版。ファミコン版と同じ問題が収録されている。ディスクだから，データセーブももちろん可能だ

PC-9801

「なぞなぞぷよぷよ」という名前が初登場したのが，このPC-9801版『ぷよぷよ』。全部で50問が収録されている。すべてをクリアすると，オリジナルのエンディングを見ることができるぞ。

クリアしたデータがセーブされるから，一度クリアしたステージは，自由に選択して再挑戦することができるようになっている。

またPC-9801版に限り，予定ぷよとヒントが表示される。条件文の下に並んでいるぷよが，予定ぷよ＝「○」になっている色で，その下がヒント。いたれりつくせりだけど，これでもむずかしい問題もあるんだ。

▼これはキリンさん。前半はこんな調子だけど，後半は鬼のようにむずかしくなるぞ

ゲームギア

PC-9801版と同時に発売されたゲームギア版『ぷよぷよ』も「なぞなぞぷよ」初登場機種だ。

こちらはPC-9801版とはちがう，30問が収録されている。全体の難易度は，ファミコン版とPC-9801版との中間くらい。まあまあ歯ごたえのある問題，といったところかな。

ゲームギア版は，データのセーブができないので，パスワード機能がついているんだけど，このパスワード，ぷよとカーバンクルの組み合わせになっているぞ。わかりやすくていいよね。

また，全面クリアするとオリジナルのエンディングを見ることができるんだけど，これがまたヘン（笑）なのだ。未見の人は，絶対に見ておくベシ。

▲ゲームギア版の『なぞぷよ』は，本のページをめくるようにしてつぎのステージに進んでいく。見ていて気持ちいいぞ

『ディスクステーション』（PC-9801用）

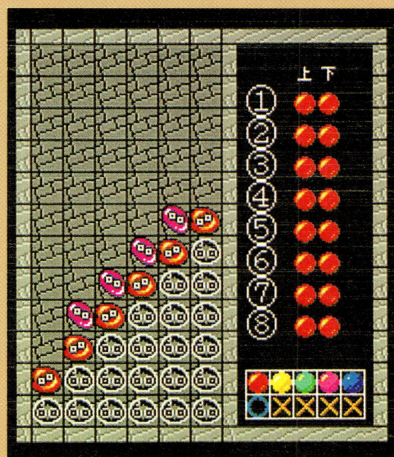
「なぞぷよ」がプレイできるのは，なにも『ぷよぷよ』というタイトルのソフトだけじゃない。『ぷよぷよ』の開発元であるコンパイルが発売している『ディスクステーション』でも遊ぶことができるぞ。

『ディスクステーション』とは，いろんな記事が収録されているディスクマガジン。その記事の中の一つとして「なぞぷよ」が収録されているというわけなのだ。

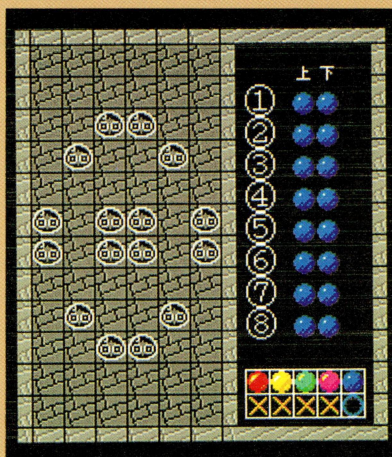
この『ディスクステーション』は季刊で発売される予定で，「なぞぷよ」も定期連載記事になっているそうだ。なお第1号では，新作問題30問にチャレンジすることができる。シアワセ！

▼ちなみにお値段は2,980円（税込）。全国の本屋さんで売っているぞ

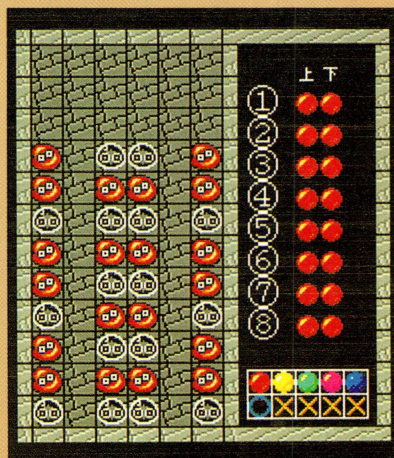
なぞぷよ精選秀作問題集

問題1 （PC-9801版第17問）

〈条件〉紫ぷよすべて消すべし

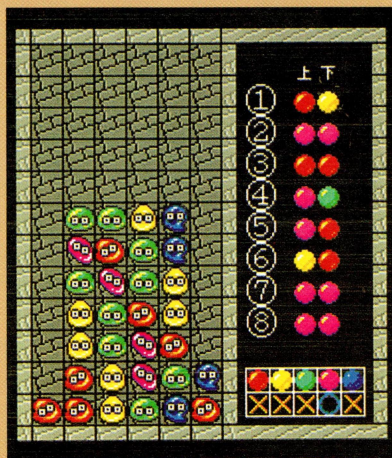
左のほうから順番に消していけば，うまくいくぞ。ただし，紫ぷよは一番下まで落としてしまってはいけないのだ

問題2 （PC-9801版第40問）

〈条件〉3連鎖すべし

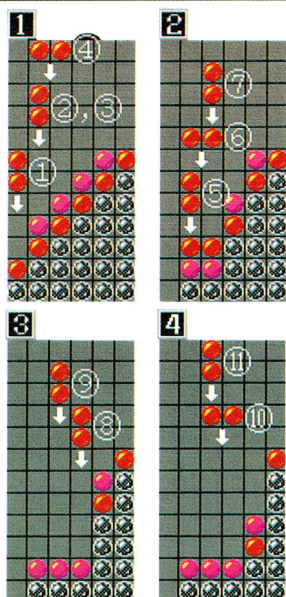
1手めをどこに置くかが，とっても重要。細かい操作が必要になるから，何度もチャレンジして練習しよう

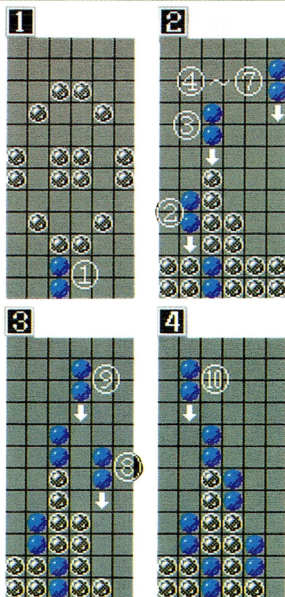
問題3 （PC-9801版第42問）

〈条件〉2連鎖すべし

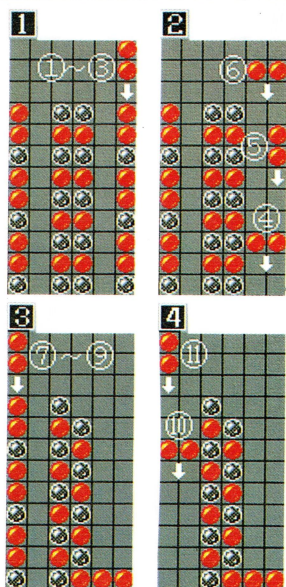
2か所ある谷の部分に落としてしまうと，一巻の終わり。はじの列から地道に消していこう。楽勝問題かな？

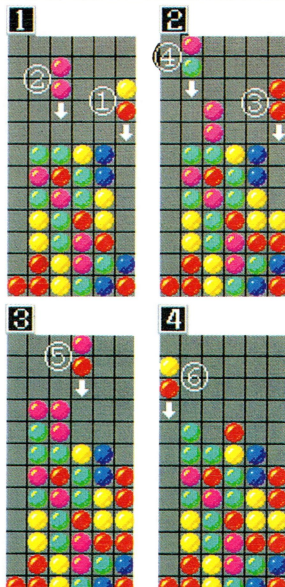
問題4 （PC-9801版第44問）

〈条件〉ぷよぷよすべて消すべし

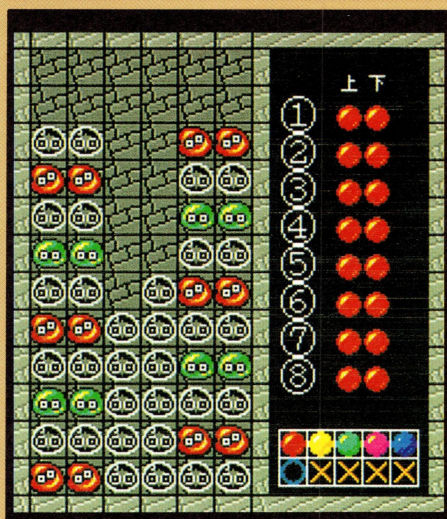
1度の連鎖で，全部が消えるように置いていこう。6手めの赤ぷよで，右下に起爆すればＯＫ

解　答　1

◀右から2列めの紫ぷよの下に置いてあった赤ぷよを、最後まで残しておくのがポイント。これを消して、紫ぷよが並ぶように置いていくのだ

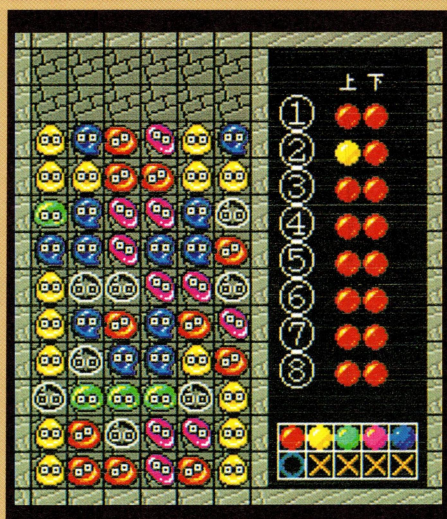
解　答　2

◀①が置ければ、もう勝ったも同然。回転方向に気をつければ、ここまでカンタンに持ってこれるだろう。あとはおじゃまぷよを利用した連鎖を作るわけだ

解　答　3

◀最初に、左右の端列をすべてかたづけてしまおう。この2列がなければ、2連鎖なんて楽勝だよね。くれぐれも操作ミスには注意するように

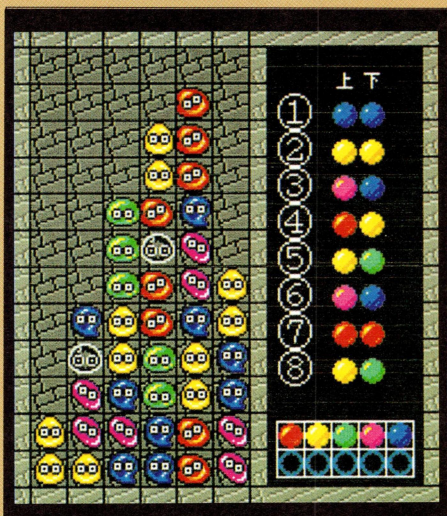
解　答　4

◀初期配置と予定ぷよをよく見て、4個つながらない部分がないように置いていこう。連鎖前に紫ぷよを消すことがわかれば、比較的カンタンな問題だ

問題 5 （ゲームギア版『ぷよぷよ』第17問）

〈条件〉4連鎖すべし

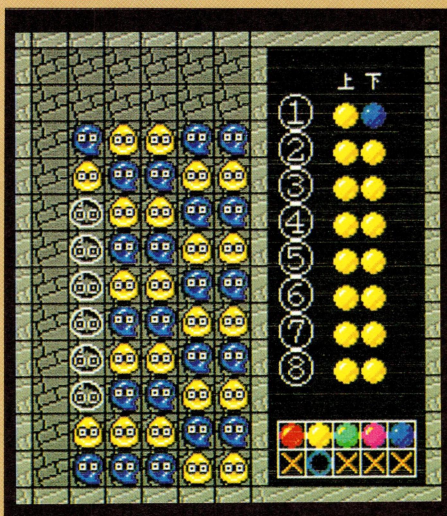
左右どちらのブロックで連鎖をさせるのかが問題。一見どちらでも可能なようだけど，そんなに甘くはないぞ

問題 6 （ゲームギア版『ぷよぷよ』第20問）

〈条件〉ぷよぷよすべて消すべし

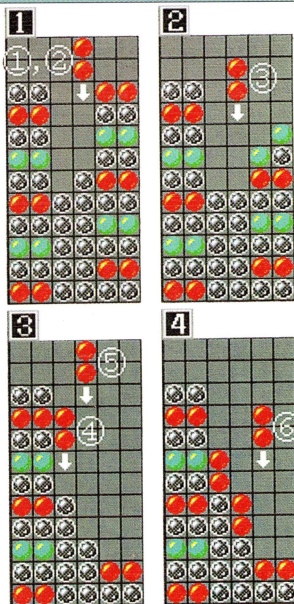
2手めにでてくる黄ぷよをどう使うかがキーポイント。あとは赤ぷよしかでないんだから，当然黄ぷよを消さないと

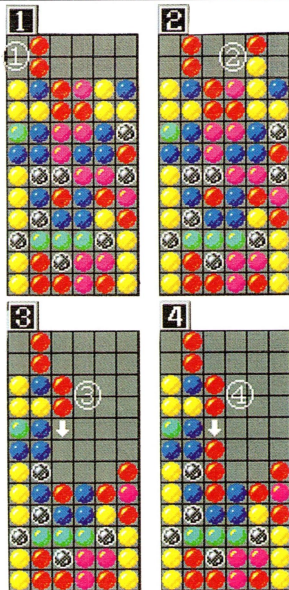
問題 7 （ゲームギア版『ぷよぷよ』第24問）

〈条件〉11連鎖すべし

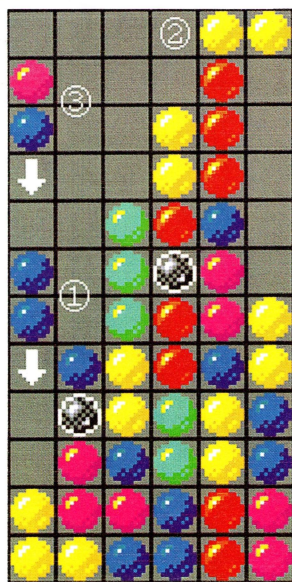
なんだかゴチャゴチャしているけれど，どこが起爆装置なのかが判明すればしめたもの。3手で決着がつくぞ

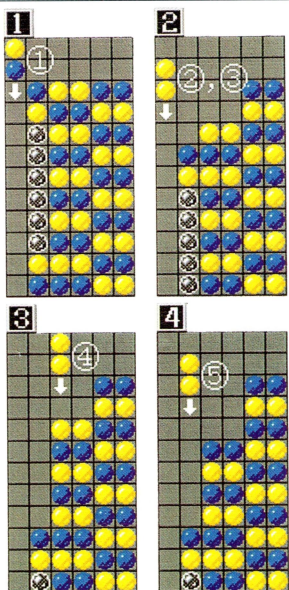
問題 8 （ゲームギア版『ぷよぷよ』第29問）

〈条件〉5連鎖すべし

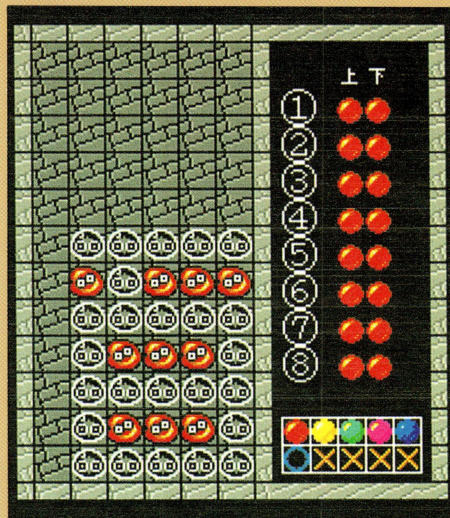
不注意に消してしまうと，あっという間に全部消えちゃうからご用心。青ぷよが1個しかでないのが気になるなあ…

解答 5

◀このとおり、左側の仕掛けで連鎖させるのが正解なのだ。たった1個のおじゃまぷよがあるために、右側では不可能になっている。奥が深いなあ

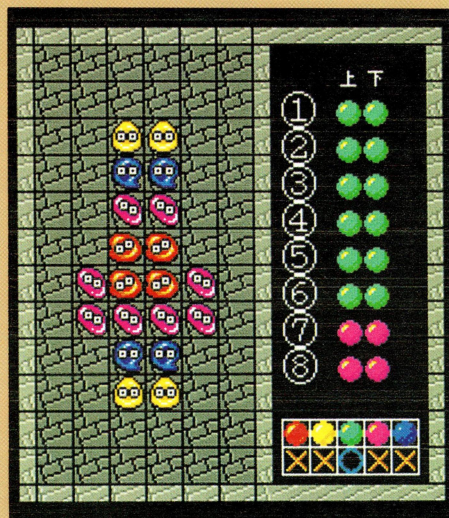
解答 6

◀1度の連鎖でケリをつけるんじゃなくて、ワン・クッション置くところがちょっとむずかしい。黄ぷよで起爆させるのがわかれば、案外すぐに解けそう

解答 7

◀青ぷよで起爆というのがミソ。この問題は、9手め以降にでてくるぷよで、11連鎖を作ってクリア、なんて力押しもできるぞ。あんまり感心できないけどね

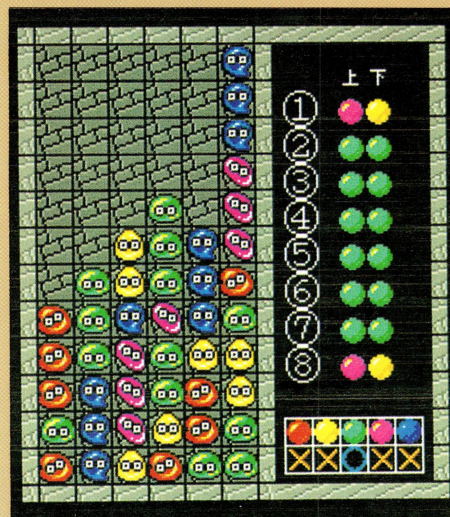
解答 8

◀格子模様になっている部分の、まん中から動かせば、サンドイッチのように連鎖していくのだ。ところで、これだと6連鎖してるのに気がついたかな？

問題9 （ゲームギア版『なぞぷよ』第68問）

〈条件〉4連鎖すべし

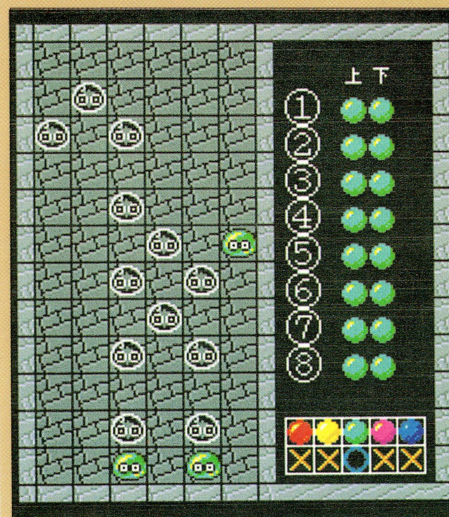
おじゃまぷよがどういうふうに消えていくのか，その様子をしっかりと予想しないとクリアできないぞ

問題10 （ゲームギア版『なぞぷよ』第70問）

〈条件〉9連鎖すべし

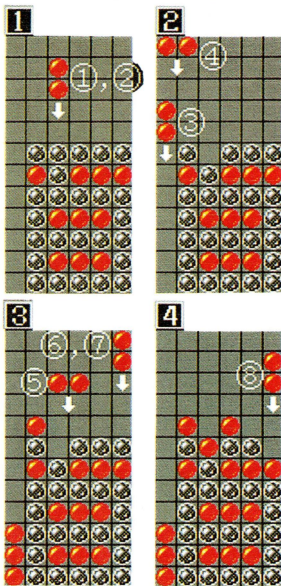
落ちてくる組ぷよ全部を使って仕掛けを完成させようとすると，とても大変。いらないものはスパッと消しちゃおう

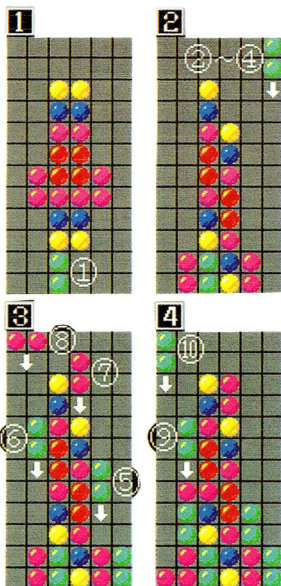
問題11 （ゲームギア版『なぞぷよ』第77問）

〈条件〉16ぷよ同時に消すべし

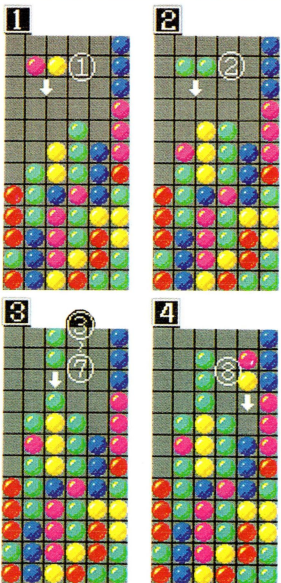
これはかなりの難問。緑ぷよを同時にたくさん消すのはわかるけど，どんなふうに置いておけばいいんだろう？

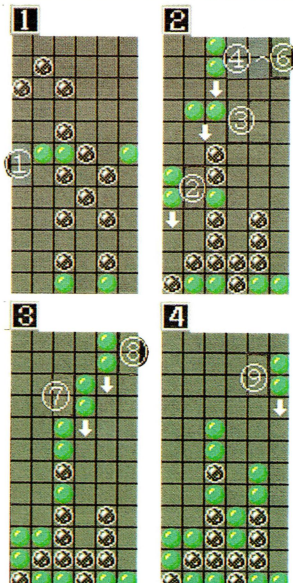
問題12 （ゲームギア版『なぞぷよ』第82問）

〈条件〉4連鎖すべし

最後は絵的にまとまっている問題を一つ。これも1手めをどこに置くかが問題だ。1手めはちぎるんだぞ

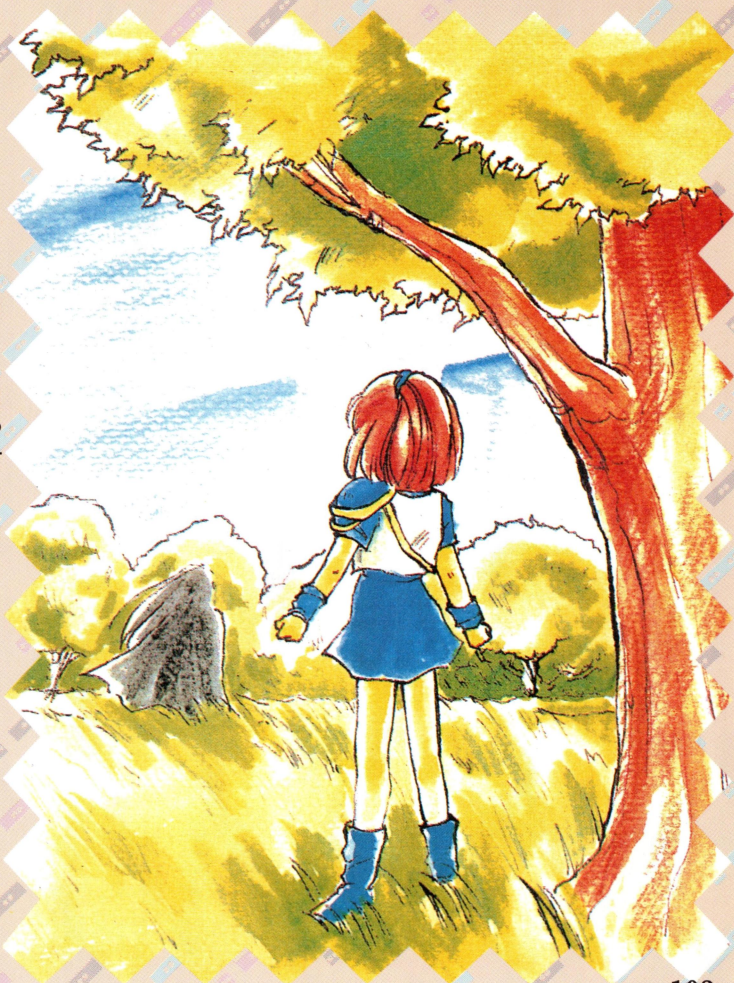
解答 9

◀①と②で、左から3列めのおじゃまぷよを、1個だけ消しておくのがミソ。こうしておかないと、下から2段めにある3個の赤ぷよが消えてくれないのだ

解答 10

◀緑ぷよを1組（4個）消すのが注目点。どうせアトからたくさんでるわけだから、ケチらずにいこう。起爆装置の部分を埋めてしまわないように注意！

解答 11

◀③〜⑦の緑ぷよのゾロ目を消してしまうなんてかなり大胆だけど、これに気づくのはとってもむずかしい。7連鎖めに16個同時消しが起こるわけだ

解答 12

◀まず、①をこの場所に入れるのが第1関門。左から3列めのおじゃまぷよを1個消すのが第2関門。ここまでくれば、アトはそうむずかしくないでしょう

第7章 もっとぷよマニアになるために

最後の章は,『ぷよぷよ』ファンなら必読の情報を,ドーンと集めてみたぞ。これさえ読めば,今後の『ぷよぷよ』ライフがいっそう楽しくなること,まちがいナシなのだ！

『魔導物語』から『ぷよぷよ』へ

主役の3人(?)そろいぶみ

『ぷよぷよ』にでてくるキャラクターは，もともとは『魔導物語1－2－3』(コンパイル) というゲームに登場していたキャラたちなのだ。だから，『ぷよぷよ』には登場しないような，いろんな裏設定があったりする。

彼らにはいったいどのような過去があるのか，相関関係はどうなっているのか，ここで全部バクロしてしまおう。

アルル・ナジャ

『魔導物語』の主人公である彼女は，一流の魔導師になるために，古代魔導スクール (通称魔導学校) にかよっている魔導師の卵だ。小さい頃から優秀で，魔導幼稚園時代には，1人だけ卒園試験に合格している。自分のことを“ボク”と呼ぶなど，なかなか活発な女の子。推定年齢16才。

ひょんなことからカーバンクルになつかれて，一緒に行動している。しかし，カーバンクルはサタンのペットだったので，アルルにひっついているのを見たルルーが“サタンとアルルが結婚した”とカンちがい。ことあるごとに襲いかかられる，苦労の絶えない不幸少女でもある。ちなみに，ルルーはアルルの2才年上だ。

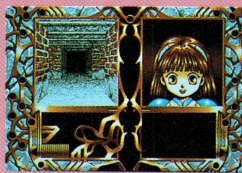
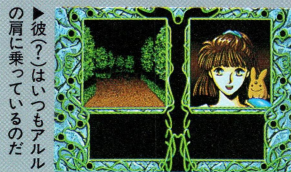
◀幼稚園時代のアルルさんご近影。かわいい

ぷよぷよ

『魔導物語』の中で，もっとも弱いモンスター。サタンが造りだした生き物らしい。体はゼリー状で，ぷよぷよしながら移動する。何色もの種類があり，色によって多少強さが変わってくるが，しょせんは最弱モンスター。

くさい粘液をはきだし，それをかぶった人間 (モンスター) には，臭いで怪物が寄ってくるようになる。寒さにはめっぽう弱い。

『ぷよぷよ』で一躍ゲーム界のメジャー・キャラの仲間入りを果たした。

▶『魔導物語』ではザコキャラ。出世したなあ

カーバンクル

▶彼(?)はいつもアルルの肩に乗っているのだ

なんだかよくわからない，黄色い不思議な生き物。もともとはサタンにくっついていたが，“おねーちゃんがいい”ということで，ちゃっかりアルルに乗りかえた。

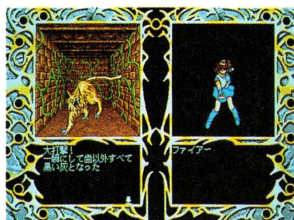
一説によると，とてつもない力を持っているという話だが，普段はとんだりはねたり踊ったり，都合が悪くなると寝たふりをするという，なんともきまぐれなヤツである。

言葉は「ぐー」としかしゃべれないが，アルルとは会話ができるようだ。カレーライスが大好物で，カレーさえ食べられれば，あとはどうでもいいと思っているらしい。愛称はカーくん。性別不詳。額の赤いものはルビー。

『魔導物語1-2-3』でのお話

魔導学校に向かう旅の道中で，アルルは，ハンサムだけど変態の目をしたお兄さん，シェゾに出会った。彼は，偉大なる魔導師となるために，他の魔導師の力を吸収しているのだった。シェゾの手を逃れたアルルは，地下迷宮の中でカーバンクルとサタンに出会う。サタンは妃となる魔導師を探しており，アルルに結婚しようと迫るが，アルルはカーバンクルと一緒に逃げだした。

いっぽうそのころ，サタンを追って地下迷宮にやってきたルルーは，ミノタウロスを救いだし，ミノタウロスはルルーに仕えるようになる。

アルルの肩にカーバンクルがいるのを見たルルーは，サタンと彼女が結婚したと思いこみ，アルルに嫉妬して追いかけまわすようになるのだった。

▲『魔導物語』は3部構成で，第1話が幼稚園の卒園試験，第2・3話が旅の話なのだ

『ぷよぷよ』でのお話

昔々，この世に魔法というものが誕生したころ，偉大な魔導師が「オワニモ」という究極の呪文を生みだした。しかし魔導師は，その呪文を魔導の書に記し，封印してしまった。なぜなら，その呪文には利用価値がないと判断したからだ。

封印された呪文は，長い間使われることなく，封印を解く魔導師が現われるのを待って眠っていた。そしてついに，栗色の髪と金無垢の睡を持つ魔導師，アルル＝ナジャがその禁断の書を手にしたのだ。アルルは魔導書を読みはじめた。

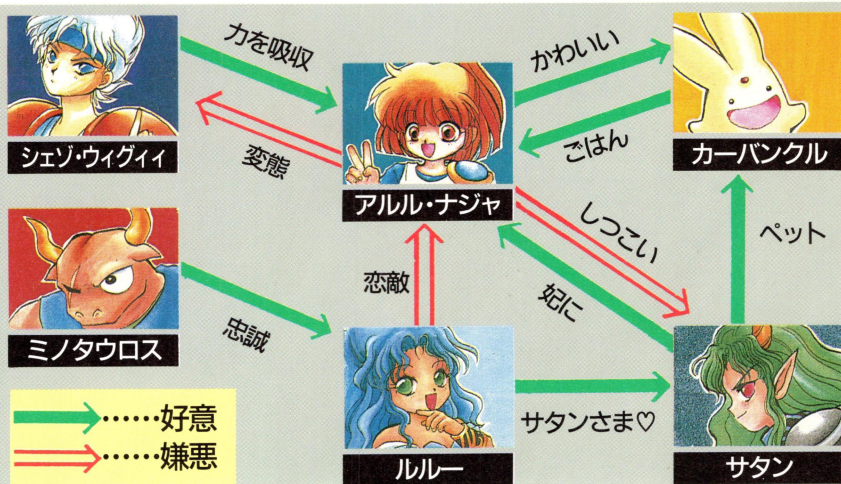
「4匹以上の同色の魔物現わるとき，声高く唱えよ。時の女神が，魔物を時空の彼方へと連れ去ってくれるだろう」

読み終えると同時に，アルルは「オワニモ」の呪文を習得していた。だが，彼女はこれまでに「4匹以上の同色の魔物」を見たことがなかった。

“せっかく覚えても，あまり役には立たないみたいね……”

それを生みだした偉大な魔導師と同じように，ため息をついた。

しかし運命とは不思議なもの。アルルが「オワニモ」の封印を解き，習得したちょうどそのころ，魔界では問題の魔物が生まれていたのだ。その名は，ぷよぷよ。

禁断の呪文の力を駆使し，アルルはぷよぷよ地獄を進んでいくのだった。

『ぷよぷよ』ドット絵集

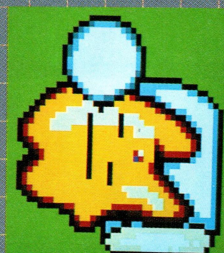
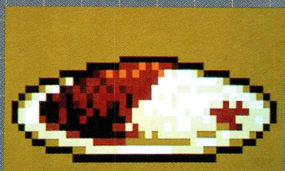
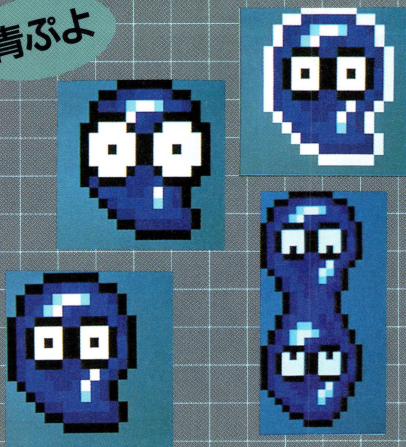
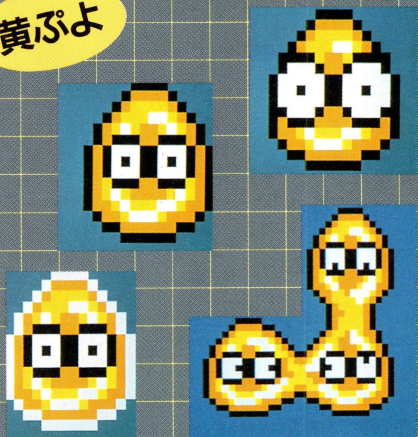
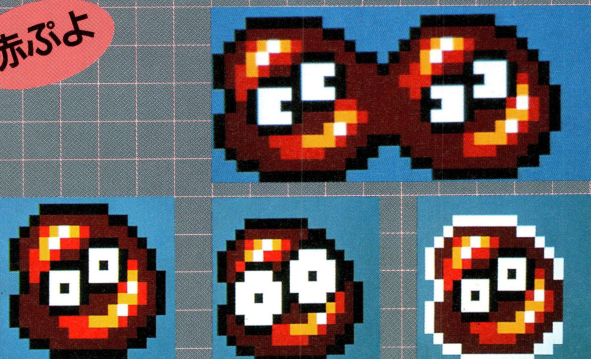
お待たせしました。『ぷよぷよ』で実際に使用されているドット絵を公開しましょう。

残念ながら紙面の都合により，カーバンクルとカレーライス，各色のぷよとおじゃまぷよだけしか載せられないけれど，これだけあれば十分だよね。

なお，これらはすべてPC-9801版で使用されたものをベースにして作成しているぞ。

カレーライスっていうのは，「ふたりでぷよぷよ」で辛さを選択するときのカーソルだ。選んだ辛さによって，カレーの色が変化するけれど，今回は1色（食？）のみを掲載している。

カーバンクルのドット絵も，いろんな動きの中から，よりすぐりの10パターンを掲載してみた。ちょっとドットの比率が小さいけれど，そこは根性で解析してみてね。

ぷよのほうは，各色の普通パターン，まわりが光るパターン，はじけて消えるパターン，つながりパターンをまとめて掲載しているぞ。

青ぷよ
紫ぷよ
黄ぷよ
緑ぷよ
赤ぷよ
おじゃまぷよ

開発スタッフに直撃インタビュー

『ぷよぷよ』はコンパイルというソフトハウスの手によって作られている。そのコンパイルの『ぷよぷよ』開発スタッフである塚本,森田の両氏に,いろいろな話をうかがってみた。開発者がはじめて明かす,あまり知られていない裏話や㊙情報など,楽しい話がてんこ盛り。これを読んでおかないと,あとで後悔するぞ。(インタビューは92年12月7日に行なわれました。またこの記事はマイコンBASICマガジン93年2月号に掲載されたものを,一部加筆修正したものです)

◀左がディレクター&サウンド担当の塚本雅信さん。右はデザイナー&元ぷよキングの森田健吾さん。『ぷよぷよ』開発スタッフの中心的存在のお二人だ。なお聞き手は本書の監修者である山下 章と、ぷよ教祖の手塚一郎

『ぷよぷよ』が生まれるまで

山下：まずは『ぷよぷよ』というゲームができるまでの話から聞かせていただけますか？

森田：最初はまったく別のゲームだったんですよ。『どーみのす』といって,ドミノを『テトリス』のブロックに見たてて,1から6までそろったり,1が全部横に並んだら消えちゃうというゲームだったんですが,これが全然おもしろくない。ちなみにそのときの開発チーム名が「どーみのすを作る会」という,ダサい名前だったんですが(笑)。で,作り直そうということになって,スタッフを入れ替えて,企画会議で落ちてくるブロックを,どういった形にするか考えたんです。そのときに,はじめて「ぷよぷよ」が登場したんですよ。

塚本：最初は他の落ちものパズルゲームに似ていたんですが,オリジナリティを持たせるために苦労しました。

山下：MSX2やファミコン版の発売から,アーケード,メガドライブ版の発売まで,かなり間がありましたけど,これはどうしてなんですか？

塚本：本当は,『ぷよぷよ』はファミコン版で完結するはずだったんですよ。ところが,ひそかに雑誌をとおして,一部の地域で浸透していたんですね。

森田：ベーマガさんと,ヒッポンさんで,大変ほめていただきまして。

手塚：あ,両方ボクが書きました(笑)。

塚本：そこで,メガドライブ版やアーケード版を発売する話がまとまったんです。でも,それからが長かったですね。ロケテストをしたり,販売元であるセガさんとゲーム内容についてのやりとりをしたり……。

たとえば,ファミコン版と異なる点として,連鎖すると呪文が飛んでいく演出があったり,画面上部に予告ぷよが表示されたりしますよね。じつはあれは,セガさんからの要望でつけたものなんです。プレイヤーが相手に攻撃しているんだと視覚的にわかるようにしてもらえないか,ということで。

手塚：たしかにあれは効果的ですよね。

塚本：それが,セガさんが持っているノウハウだと思うんですよ。アーケード・ゲームの世界で培(つちか)ったテクニックとでも言いましょうか。いろいろと苦しい注文もあったんですが,勉強になったことはたしかですね。

手塚：そうだ,前から気になっていたんですけど,メガドラ版の説明書についている応募券って,何か意味があるんですか？

森田：いえ,今のところまったく意味はないです。あとで何かあったときのためにつけた,未来を見すえた応募券といったところですか。保険みたいなもんですね。結局何もありませんでしたけど。

塚本：ちなみにPC-98版にも応募券がついているんですよ。しかも6枚も。

コンピュータの思考ルーチンは,こうなっている！

山下：ゲーム内容について質問させていただきます。落ちてくる「ぷよ」の種類と順番(配牌)は,まったくのランダムなんですか？

塚本：ええ,完全なランダムです。

手塚：ファミコン版では,お互いにちがう配牌が落ちてきたんですけど,メガドラ版だと必ず同じなので納得がいきますよね。

森田：このゲームって,つぎにこの色がきていれば連鎖が起こったのに,っていうのがあるでしょ。そこで,お互いの配牌が同じでなかったら,内部で操作しているって必ず思われちゃいますからね。

手塚：とくに,コンピュータとの対戦だとそうですよね。

森田：一応,その辺に関してのズルは,

まったくやってないんですけどね。

山下：コンピュータの思考ルーチンってどんなふうになっているんですか？

塚本：「パニック・モード」「組み立てモード」「消化モード」という三つのモードがあるんですよ。パニック・モードは純粋に消していき，組み立てモードは連鎖を組み，消化モードでそれを消化する。これらをキャラクターごとに，どういうタイミングで実行するのか設定してあるんです。

山下：極端な話，究極のアルゴリズムを組めば，コンピュータには誰も勝てなくなっちゃうんですか？

塚本：とりあえず，コンピュータは，わざとちょっとやさしくしてあります。それと，「おじゃまぷよ」の存在も重要ですね。たとえば，コンピュータが考えている途中に「おじゃまぷよ」が降ると，いままでの思考が停止しちゃいますから。

山下：そう考えると，対コンピュータ戦の必勝法は，とりあえず「おじゃまぷよ」を降らせていくことだと。

塚本：ええ。

手塚：18個ぐらいつづけて落とすと，ほとんど勝ちですからね。

森田：そこで，後半面はすごいスピードで「ぷよ」が落ちるように設定してあります。適当にプレイしているだけでは勝てなくなっています。

手塚：そうですね。後半のステージ，とくに，ぞう大魔王（９面）が強かった。そのあとはわりと順調に進んで，最終ボスのサタン（13面）には一発で勝てましたけど。

塚本：たしかに，ぞう大魔王で極端にむずかしくなりますね。でも，おそらくルルー（12面）が一番強いはずですよ。最終ボスも強いことは強いんですけど，やたらと連鎖を考えすぎちゃいますからね……。だけど，コンパイルのシューティングって，伝統的にラスト・ボスはラクでしょ（笑）。

手塚：そういえば，すけとうだら（２面）やハーピー（４面）も，最初だけ速く落としてきますよね。

塚本：すけとうだらに関しては，最初は速く落として「こいつは強敵だああ」と思わせておきながら，その実，弱いというキャラクターです。だから２連鎖が組めれば，やすやすとクリアできるはずです。ハーピーもハッタリ・キャラなんですが，コイツは両端から積んでいくから，フィーリング連鎖が非常にコワイ。３連鎖がうまく組めるようになったらクリアできます。

手塚：そう言われると，納得いくような気がしますね。

『ぷよぷよ』は「落ちもの」の集大成

手塚：ところで，『サンリオ・カーニバル』(ファミコン用／キャラクターソフト)って，プレイされましたか？

塚本：まだ，やってません。

手塚：『サンリオ』のルール自体は，オーソドックスなんですよ。ただ，２人で対戦する場合，お互いのフィールドがピッタリくっついているんです。だから，相手が積んだブロックを自分のフィールドから崩して，相手の連鎖を自分のものにすることができるんですよ。それと，つぎのブロックの予告ってありますよね，『ぷよぷよ』なら1P，2Pと別々にでますけど，『サンリオ』では一つしか表示されなくて，前のブロックを先に落とした人が表示されているネクスト・ブロックを使えるんですよ。その二つのアイデアが素晴

らしいと思いましたね。

森田：それはいいアイデアですね。やればよかったなぁ（笑）。

山下：話は変わりますが，「落ちもの」がいろいろある中で，『ぷよぷよ』で一番気をつけられた点はどういったところですか？

森田：老若男女にウケるゲームってところですかね。結局のところ，いままで発売されてきた「落ちもの」ゲームにあったアイデアを，いたるところからいただいていますから（笑），どの作品にもかたよらないようなものにするのに気を使いました。「落ちものの集大成」などと銘打っちゃいましたけど（苦笑）。

手塚：でも，それでもハマり度は100％のゲームだと思いますよ。

塚本：『ぷよぷよ』で最大のオリジナリティは「ぷよぷよの存在」ですね。あとは，消したときにプヨンって消えるところかな。

BGMの秘密

山下：メガドラ版って，ミュージック・モードがありますよね。そこで聞けるBGMやSEの中に，ゲーム中では使用されていないものがあるみたいなんですけど，これは何なんですか？

塚本：まずBGM（タイトル「REJECTION OF PUYOPUYO」）のほうですが，これはウィッチとぞう大魔王の間に入る予定だった，中間デモのために作られた曲なんです。

森田：なんでこの中間デモが削られてしまったのかというと，これが容量の関係という，よくありがちな理由によるものなんですね。

塚本：使用されていないSEは，ボツになったものが多いですね。せっかく作ったんだから，入れちゃえということで収録してあります。じつはそれ以外にも，『武者アレスタ』で使われているSEも入っているんですよ。よーく聴き比べてみると，同じものであることがわかると思います。コンバートの関係で，音の鳴りが多少ちがうんですけどね。

「おじゃまぷよ」がもたらすゲーム性

塚本：今度は，私のほうから聞きたいことがあるんです。アーケード版以降では，「おじゃまぷよ」の蓄積リミットを設けませんでしたよね。そのあたりって，どう思われましたか？

手塚：あれはおもしろいと思いますよ。ボクがファミコン版をプレイして不満だったのは，どれだけ連鎖を組んでも，降らせる「おじゃまぷよ」が増えないから，ヘンに妥協しちゃう部分があったことなんです。

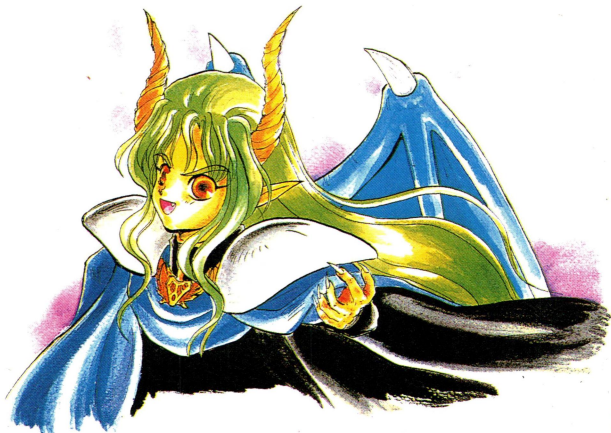
塚本：でも，蓄積リミットがないと，すぐ終わっちゃうことがあって，おもしろくないという意見もあるんですよ。だから，そのへんで迷いましたね。結局は，インパクトがあるほうを選んだんですけど。

手塚：『ぷよぷよ』で，すごいなと思ったのは，ペナルティである「おじゃまぷよ」の量が並じゃないことですね。しかも，それが直接ゲーム進行に関わってくるじゃないですか。ほかのゲームなら，相手のフィールドの底が上がっていくとか，消さなきゃならないノルマが増えるんですけど，それって，見ているぶんにはあまりおもしろくないんですよね。

山下：ゲームボーイ版『テトリス』の対戦も，グイッて底が上がるのがおもしろかったんですけど，そうなっても，じつは相手側の戦略は全然変わらないんですよね。つぎに消すべきブロックは変わっていない。でも，『ぷよぷよ』っていうのは，「おじゃまぷよ」が降ってくると相手側の戦略も一瞬にして変わっちゃうわけですよね。そのあたりがうまいなぁって思いましたね。

手塚：対戦といえば，『ストII』とかで通信対戦台ってありますよね。ああいうのが『ぷよぷよ』でもできたら，おもしろいんじゃないかと思ったんですよ。一人でプレイしているところへ誰かが乱入してくるっていう。

森田：それも悩んだんですけどね……。それにしても，アーケード版はいろいろと制約がありましたね。だから，作りたいものが作れたというのは，どちらかというとメガドライブ版のほうなんですよ。ただ，メガドラ版で残念なのは，音声が入り切らなかったことですかね。あの音声は全部社内の人間の声なんですよ。ちなみにタイトルの「ぷよぷよ～」っていうのは，ボクの声です。ちょっと加工してありますけど。

山下：えっ，そうなんですか？　帰ったら聞き比べてみよう（笑）。

『ぷよぷよ』in AMERICA!!

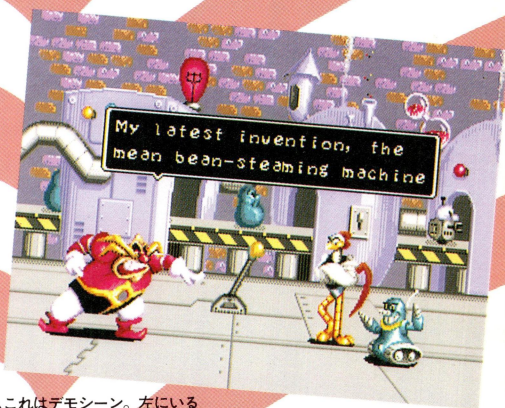
日本全国で大人気の『ぷよぷよ』が，ついに海の向こうのアメリカでも発売されることになったぞ。そのジェネシス（海外向けのメガドライブ）版『ぷよぷよ』を紹介しよう。

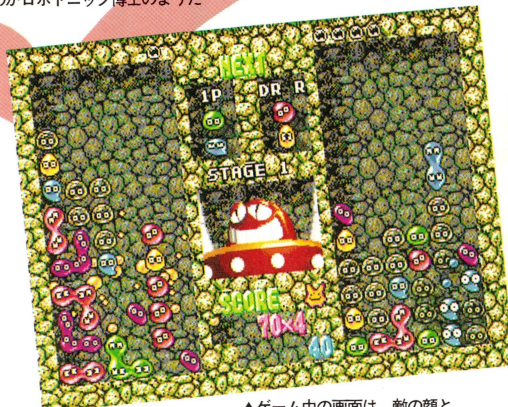
まず，タイトルが変更されている。ジェネシス版のタイトルは『Dr. Robotnik's Mean Bean Machine』というのだ。直訳すると「ロボトニック博士の意思を持った豆ロボット」。容量もメガドラ版の2倍，8メガにパワーアップしているぞ。

ストーリーは以下のとおり。

「ロボトニック博士は，ソニックを捕まえるのを手伝わせるために，モビアスの豆をロボットにするミーンビーンマシーンを開発した。同じ種族の豆を四つ以上そろえてマシンに入れると，頑丈（がんじょう）なロボットになるのだ。博士の城のダンジョンに，組になって送られてくる豆たちを助けだし，最終的にはマシンを破壊するのが，プレイヤーの使命である。博士の手下のガード・ロボットが，4個以上をグループにしてマシンに入れるよりも多くの豆を逃がさなければ，先へは進めない。また，ダンジョンの奥からは，隣りの種族となら一緒に逃げられる難民豆も現われる。ダンジョンがいっぱいにならないように豆たちを逃がしていくのだ」

ぷよはアメリカでは豆になっているのだ。設定も全然変わっていて，なんだかおかしいね。一番驚いたのが，あのソニック・シリーズのゲームになっていること。『ぷよぷよ』は，アメリカに渡って大出世したわけだ。

▲タイトル画面だ。日本版と比べると，ちょっと地味かな？

▲これはデモシーン。左にいるのがロボトニック博士のようだ

▲こちらが対戦相手であるガード・ロボットのデモシーン

▲ゲーム中の画面は，敵の顔と名前以外は変わっていないね

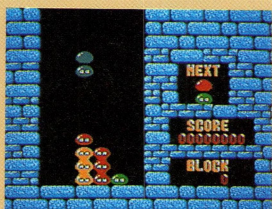
『ぷよぷよ』㊙情報局

第１章・各機種版の紹介ページで，それぞれの機種にある㊙情報を解説しているけど，そこには載せられなかったその他の情報を，ここでまとめて一挙に掲載しよう。

細かい情報ばかりだけれど，こういった㊙があるってことも知っておかないと，真のぷよらーとは言えないぞ。キミはいくつ知っていたかな？

外壁の模様が変わる
（ファミコン版）

フィールドを囲んでいる外壁の模様が，普段とはちがったものになるというコマンドだ。なお，この技はカートリッジ版でしかできないぞ。

ゲームモードなどを選択する画面になったら，レバー下と，セレクト・ボタンを押しながらスタート・ボタンを押して，ゲームをはじめてみよう。ゲームモードはどれでもかまわない。

すると，単色のツルッとしたヤツじゃなくて，岩のようなカンジの外壁になるのだ。

名前が同時に打てる
（メガドライブ版）

◀とくに意味はないけどなんだか楽しくない？

まずは「ひとりでぷよぷよ」で，とにかくサタンを倒そう。このとき，ハイスコア・ランキングのベスト５に入るくらいの点数を稼いでおくのだ。

サタンをクリアしてエンディングがはじまったら，おもむろにリセット。そしてまた「ひとぷよ」をはじめて，サタンを倒すのだ。このときもランキング・ベスト５に入るようにスコアを稼いでおこう。

こうすると，エンディング終了後のランキングのネーム・エントリー画面で，２か所同時に名前を打つことができるのだ。

これを何回も繰り返してやれば，５人分の名前をすべて同時に打つことだって可能なんだぞ。

サタンさま登場!?
（メガドライブ/スーファミ版）

▲100勝で一区切りだから，そこで魔物の王様，サタンが登場するというわけだ

「ふたりでぷよぷよ」をプレイしていると，試合が終わったときに，1P側にはアルル，2P側にはモンスターが現われて，喜んだりくやしがったりするよね。2P側にどのモンスターが現われるのかは，乱数によって決められている。でもよく見ていると，絶対にサタンがでてこないことに気づくハズ。

ところが，どちらかが100勝めを上げたときには，そのサタンが出現するのだ。100勝……う～ん，先は長い。

隠れグラフィックだ！
（PC-9801版）

PC-9801版は，本体にメモリが640キロ以上なければ，動かないようになっているんだけれど，メモリが640キロに足りないときに『ぷよぷよ』を立ち上げようとすると，伝説（？）の「メー○ルぞう大魔王」の隠れグラフィックが出現するぞ！

MS-DOSのシステムを立ち上げて，ドライブ１にゲーム・ディスクを入れて“SETUP”と入力，リターンを押せば，カンタンに見ることができる。

▶似合っているのかいないのか，よくわからん

ノート・バージョンに変更
（PC-9801版）

『ぷよぷよ』は同じ色をくっつけて消すゲームだから，カラーじゃないと遊べない。ノート型では遊べないなあ……と思ってあきらめるのは早いぞ。

『ぷよぷよ』を立ち上げるときに，SHIFTキーを押しながら立ち上げてみよう。すると，色が白黒８階調バージョンになって，ノート・パソコンでも遊べるようになるのだ。

また，GRPHキーを押しながら立ち上げると，サンプリングもノート・バージョンに変更されるから，ノート・ユーザーはさっそく試してみてね。

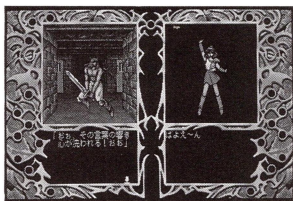
サンプリング・ボイスの謎

連鎖時のかけ声の謎

『ぷよぷよ』をプレイしていて，なんで何もやっていないのに“やったなー”なんて言うのか，不思議に思っている人がいるんじゃないかな。

これは，1P側がアルル，2P側がモンスターってことを考えれば，すぐに解ける謎だ。かけ声をだしているのは，聴いてわかるようにアルルだけ（女の子の声だもんね）。で，アルルが連鎖したときには，モンスターに“ファイヤー”と攻撃をしていて，逆にモンスターが連鎖をしたときは，アルルが攻撃されるわけだから“やったなー”になる，というわけなのだ。

さて，下にあるのがそのかけ声のリストだ。なお，メガドライブ版では2連鎖までしかしゃべらないぞ。

これらのかけ声は，じつは全部『魔導物語』で使用されたもの。1P側のかけ声は，アルルが唱えることのできる呪文で，2P側はダメージを受けたときにアルルが叫ぶ声なのだ。

▲相手を感動させる“ばよえ～ん”，『ぷよぷよ』では観念させるかけ声だよね

1P側（アルル）		連鎖数	2P側（モンスター）
ファイヤー！	炎の攻撃魔法。唱えた者の手から炎の球が打ちだされ，敵を焼くという呪文だ。魔導力（マジックポイント）は消費しない。	2	やったな～
アイスストーム！	こちらは氷の攻撃魔法。唱えた者の手から無数の氷のトゲが飛んでいき，敵を貫く。こちらも魔導力は消費しない。基本魔法だ。	3	げげげぇ～
ダイヤキュート！	攻撃補助魔法。唱えた者の魔導力を一時的に増幅させ，つぎに唱える呪文の効果を3倍にする。連続して唱えることも可能。	4	大打撃！
ばよえ～ん！	攻撃補助魔法。この言葉を聞いた者の心に感動を導き，しばらくの間，その感動にひたって何もできなくさせる。	5以降	うわぁぁぁ～！

モンスターの一言の謎

アーケード版やPC-9801版，スーパーファミコン版，PCエンジン版の「ひとりでぷよぷよ」をプレイしてみよう。モンスターの顔が並んでいて，ステージいくつ，とでるシーンで，モンスターが一言しゃべっているよね。

このときに，それぞれのモンスターが，いったいなんてしゃべっているのかを一覧表にしてみたぞ。

なおルルーは，PCエンジン版でしかしゃべらないのだ。その他の機種では，何にもしゃべってくれないぞ。

これらのボイスも，『魔導物語』で使用されたもの。それぞれのモンスターが，出現したときや，戦いの最中にしゃべる言葉なのだ。

キャラクター	ボイス
スケルトンT	おちゃ～！
ナスグレイブ	おたんこなーす
マミー	しょ～ぶだ
ドラコケンタウロス	ガァオ
すけとうだら	フィーッシュ
スキヤポデス	ゴー
ハーピー	ハラホロヒレハレ～
さそりまん	やったるでぇ

キャラクター	ボイス
パノッティ	わ！
ゾンビ	うげぇぇぇ～
ウィッチ	オイッす
ぞう大魔王	大激怒～
シェゾ・ウィグィィ	アレイアード！
ミノタウロス	一撃！
ルルー	ふんっ
サタン	死ねぇ！

新明解『ぷよぷよ』用語の基礎知識

■解説の最後の記号は，「→」が類語，「＝」が同義語を示す。

あ行

【赤玉】＝岩ぷよ

【赤玉８個】60個分（赤玉２個）のおじゃまぷよが降ったあとにも，予告ぷよとして赤玉が６個表示されている状態。対戦時にこれをやり，なおかつ勝利すると，ヒーローになれる。

【あずかり知らぬ連鎖】自分が意図していないところで起こる連鎖。→フィーリング連鎖

【アルル・ナジャ】プレイヤーが操作するキャラクターで，いちおう『ぷよぷよ』の主人公――なのに，イマイチ知名度が低い。

【生きてる】おじゃまぷよを降らされたとき，３個つながった同色ぷよが完全には埋まらずに，消せる状態で残っていること。

【生きてるってすばらしい】一時は負ける直前まで追いつめられたにもかかわらず，持ち直したときの状態。生命の尊(とうと)さが実感できる瞬間でもある。

【１連鎖】２連鎖以上が起こるとき，１番最初にぷよが消えることを指して言う。日本語的にはあやまっているが，便宜上，こう表わすことが多い。

【一発消し】大量（おもに10個以上）のぷよを一度に消すこと。映像的にとても美しい。＝はじける

【いやがらせ】プレイ中に，相手に対して以下の行為をすると，いやがらせとして非難される。①ポーズボタンを押してホンロウする。②プレイ中にギャグを言いホンロウする。③「２人で対戦をしよう」と誘っておきながら，「ひとりでぷよぷよ」を選択する。

【イリュージョン】プログラム上のバグなのか，おじゃまぷよが降ったあとにも，予告ぷよ表示が残っていることがある。もちろん，実際には降ってこない。この表示のことをイリュージョンと呼ぶ。ハタ迷惑な現象である。

【色ぷよ】おじゃまぷよを除いた，色のついているぷよの総称。

【岩ぷよ】予告ぷよの一つで，おじゃまぷよ30個分の破壊力を持つ。これが２個できると，30秒以内での勝負の決着が約束される。＝赤玉

【ウエハース】横方向に同色ぷよを２ないし３個つなげることを，縦に数段繰り返した状態。見た目にはきれいだが，実戦ではあまり使い道がない。ただし，大連鎖になる可能性を秘めているので，あなどってはいけない。

【動く】連鎖がはじまること。置いてあったぷよが，連鎖によって落下して動くことから，こう言われるようになった。意図的にやると「動かす」となる。＝作動する，起爆する

【ウシ】ミノタウルスのこと。

【うそくさい】フィーリング連鎖やカミカゼなど，偶然に大連鎖が起こったときに，おもにギャラリーが投げかける言葉。しかし，うそくささも実力のうち，という考えかたが一般的だ。正確な発音は「うそくせぇー」。

【埋まる】積んである仕掛けが，ぷよでふさがってしまうこと。正確には，起爆装置がふさがることを言う。おじゃまぷよで埋まってしまう場合と，不注意により自分のぷよで埋めてしまう場合があるが，自分で埋めてしまったときほど，悲しいものはない。

【延命措置】たまっているおじゃまぷよを落下させないように，まわしや保険などを利用して時間を稼ぐこと。ただし，自分が相手側に，赤玉２個以上のおじゃまぷよを送っていなければ，何の意味もない。→まわし，保険

【置く】ぷよを下まで落としきったあとに，くっついて動かなくなること。ぷよを置くと，つぎのぷよ（またはたまっているおじゃまぷよ）が落ちてくる。＝設置，積む

【送りあい】双方が連鎖して，両者ともにおじゃまぷよが発生すること。赤玉２個を送りあうと，そこから新たなバトルが展開されることになる。

【送る】相手側におじゃまぷよを発生させること。降ってくる前，つまり予告ぷよの状態でも，「おじゃまぷよを送った」と過去形を使う。

【おじゃま】おじゃまぷよのこと。

【おじゃまぷよ算】その連鎖で，いくつのおじゃまぷよが発生するのか，算出する数学。その理屈が理解できれば５級，紙上で計算ができれば３級，暗算ができれば１級に認定される。

【落ちる】ぷよが画面下方向に移動すること。おじゃまぷよの場合は「降る」と言うのが一般的。

【おどる】自分が意図していたところとは，まったくちがう場所にぷよを落としてしまうこと。おもに，パッドの不良による操作ミスを指す。『ぷよ』プレイ時における，最大の敵の一つ。＝ダンシングぷよ，ワープ

【オマケつき】６連鎖以上の連鎖。相手が５連鎖などで赤玉２個以上の攻撃をしている場合，６連鎖以上のことを「作りすぎ」と呼ぶが，相手が連鎖を起こせず，自分の勝ちが確定しているときには「オマケつき」と言う。→作りすぎ

【折り返し】究極の連鎖方法。挟み込みを利用して，連鎖を上部へ，しかも反対方向へと伸ばしていくテクニック。巨大連鎖を作るには必須の技術。

【オワニモ】『ぷよぷよ』世界における，究極の魔法。封印されていたが，アルルが偶然習得した。ぷよが消えるのは，この魔法のためである。でも，封印されていた魔法なのに，モンスターも使っているのはナゼ？

か行

【階段打ち】あ，これは『コズモギャング・ザ・パズル』だった……。

【階段積み】現在，最強と言われている積みかた。仕掛けが段々状になっているところから命名された。

【カギ積み】積みかたの１種。１個分のぷよを横にずらし，そこに他色のぷよを挟み込むようにして組んでいく。クロウト好みの積みかただが，慣れるまでが大変なうえに，それほど強くない。→挟み込み

【片手ぷよ】その名のとおり，片手のみで『ぷよ』をプレイすること。おもにレバーだけを操作する方法を指すが，まれにボタンだけでのプレイを指すこともある。普通のプレイではモノ足りなくなった人にオススメのルール。

【カーバンクル】『ぷよぷよ』のマスコット的キャラクター。ゲーム展開に関係なく踊っていて，疲れると寝てしまう。好きな食べ物はカレー。

【カベ】ある１列が一番上まで積み上がった状態を指す。これがジャマで，それよりも向こう側へぷよを移動させることができなくなるため，大きなハンディとなる。→カベ越え

【カベ越え】テクニックの一つ。カベを越えさせて，ぷよを反対側にもっていくテクニック。実戦ではあまり利用機会がないが，決まるととても美しい。

【カミカゼ】とくになにも考えずに積んでいたのに，偶然３連鎖以上が起こることを「カミカゼが吹いた」と言う。同じような状況に「フィーリング連鎖」というものがあるが，カミカゼの場合，窒息まぎわからの一発逆転のことを言う。→フィーリング連鎖

【神様】フィールドがかなり埋まって上部でのプレイを強いられている状況で，消せる色のぷよが連続してきたときに「神様がいる」と言う。逆にこない場合は「神様がいない」。ただし，あまり神に頼るのも考えものである。

【神様のムダ使い】ピンチのとき，消せるぷよが出現するなど，生き延びるチャンスがあるにもかかわらず，その幸運を活かせずに負けてしまうこと。

【画面外まわし】言葉どおり，画面外でまわすこと。条件がそろわないとできない。→まわし

【基礎点が高い】２色以上同時に消えたり，5個以上のぷよが消える様子を言う。多数のぷよが同時に消えることによって，得点計算における基本得点（消えたぷよの数×10点）が高くなることからこう呼ばれる。→一発消し，長連

【起爆する】連鎖をはじめること。＝動かす，作動する

【起爆装置】そこを消すと，連鎖がはじまる部分を指す。起爆装置は絶対に埋まらないように，大事に大事に保護しなければならない。

【逆】考えていたのと逆向きにぷよを置いてしまうこと。原因は，回転方向のまちがいか，回転ボタンを押す回数のまちがい。

【旧ぷよ】「新ぷよ」に対する，ファミコン＆MSX2版の総称。→新ぷよ

【巨大連鎖】（おもに）８連鎖以上の連鎖を言う。→超巨大連鎖

【くっつく】落下中のぷよが地面と接着し，動かなくなる。くっつくと，NEXTに表示されている組ぷよが落ちてくる。まわしは，くっつくまでの猶予時間を利用したテクニック。＝接着

【組ぷよ】画面上部から落ちてくる，２個１組になっているぷよのこと。プレイヤーはこれを操作して，ぷよを消していく。左右移動，高速落下，左右回転が自由自在。

【組む】連鎖が起こるように，ぷよを置いていくこと。連鎖を作っていくこと。＝仕掛ける

【ゲーセン野郎】片方向にしかぷよをまわせない人を言う。アーケード版はボタンが一つしかないため，右回転しかできない。ゲーム・センター（ゲーセン）で『ぷよぷよ』をやりこんだ人は，それがクセになっているために，他機種でプレイしても片方向にしかまわせないことが多い。明らかに不利なので，ゲーセン野郎な人は，いますぐ矯正することを提案したい。

【公式戦】番付入れ替え戦。独自のルールに沿って行なわれる。そのルールとは①３ゲームマッチで，先に２ゲーム取ったほうが勝利②１ゲームは10セット先取したほうの勝利③ゲームごとに1P・2Pの交代をする。1ゲーム目は番付が上の者が好きなほうを選ぶことができる④勝負は，自分より番付が一つ上の者にしか挑むことができない。→番付

【高速落下】レバーを下に入れて，落ちてくる組ぷよを通常よりも速く落とすこと。でもあわてるな！

【古代遺跡】埋められてしまい，忘却の彼方に去ってしまった仕掛け。掘っている最中にこれが偶然作動すると，とってもうれしい。

【誤爆】起動させるつもりはなかった仕掛けが，起動してしまうこと。仕掛けを作っている途中に誤爆すると，やる気がなくなる。

【ゴミ】①連鎖を組むときに不必要なぷよのこと。ゴミぷよとも言う。これを放っておくだけでなく，逆に利用できるようになれば，上級者も近い。→不要ぷよ②おじゃまぷよのこと。つまるところ，『ぷよぷよ』はいかにゴミをたくさん作るかというゲームであり，現代社会の問題点を如実に表わした問題作でもあるのだ。

【根比べ】両者ともフィールド上部までぷよで覆われてしまい，どちらが先

に終わるか，という状態での戦いを言う。ここまできたら，勝敗のゆくえは神様にしかわからない。

【根性なし】ゲーム開始時，同色の組ぷよが2組つづけて落ちてきたときに，その2組（4個）をつなげて消してしまうこと。たしかにその配牌から連鎖は作りづらいのだが，そこであきらめて消してしまうようではヨワイ。

さ行

【作動する】連鎖がはじまること。＝動く，起爆する

【仕掛け】連鎖を起こすために，ぷよを積んだもの。

【仕掛ける】連鎖を起こすために，ぷよを所定の位置に置いていくこと。連鎖の仕掛けを作ること。＝組む

【仕掛けぷよ】階段積みにおいて，上部分に置かれたぷよを言う。下部分のぷよが消えることにより，仕掛けぷよが落下，連鎖が起こる。→土台ぷよ

【軸ぷよ】回転させる際に，回転の中心となるぷよ。回転させても縦座標が動かないぷよ。一部機種版では，周囲を点滅させることにより，軸ぷよを明示している。

【自殺】左から3列めに，自らぷよを置いて負けること。赤玉2個を送られたにもかかわらず，対抗処置をとることができず，負けるのを待つだけのときにいきぎよく自殺するのは，武士道につうずるものがある。

【ジャブ】3連鎖程度の，破壊力の小さい連鎖によって小量のおじゃまぷよを降らせること。→ジャブ連打

【ジャブ連打】ジャブを連発すること。中級者まではかなり有効な戦法。送られる側にとっては，これ以上イヤなものはない。

【勝負】左から3列めがきわめて高いときに，その列にぷよを置いて，連鎖の仕掛けを作ること。小量のおじゃまぷよで負けてしまう可能性が大きいため，あまりオススメできない。でも，男ならここ一番，度胸で勝負にでよう。女の子は愛嬌(あいきょう)があれば，あえて勝負する必要なし。

【小ぷよ】予告ぷよの一つで，おじゃまぷよ1個分の破壊力を持つ。これが六つたまると大ぷよになる。

【勝利の踊り】自分の勝利が確実になったときに，意味もなくぷよをまわすこと。ぷよが踊っているように見えるところから，こう呼ばれるようになった。同一方向にまわすやりかたと，1度ずつ交互にまわすやりかたがある。相手に屈辱感を与えるには，絶好の技。

【昇龍ぷよ】伝説の奥義。階段状の地面を，ぷよが昇っていくという，美しいテクニック。語源はもちろんアレ。

【新ぷよ】アーケード，メガドライブ，PC-9801，ゲームギア，スーパーファミコン，PCエンジン版の総称。これらの機種版に採用されている点（①コンピュータと対戦できる②おじゃまぷよの制限がない）が，ファミコン＆MSX2版にはない。この二つのグループを説明するため，旧・新という分類がされる。なお，ファミコン（カートリッジ）版は，おじゃまぷよの制限がない（厳密に言うと変更ができる）が，コンピュータ対戦はできないため，旧ぷよに入れることが多い。→旧ぷよ

【捨てる】仕掛けに不必要なぷよを，ジャマにならない場所に置くこと。もったいないオバケがでるので，なるべくなら捨てずに，仕掛けに取り入れたほうが良い。

【ずれる】階段状に連鎖を組んでいたが，いざ連鎖を動かしてみると，上部の仕掛けが落ちすぎて，連鎖が止まってしまうこと。おじゃまぷよの上で階段積みを行なう場合によく起こる現象。

【接地】落下中のぷよが，地面と上方向から接触すること。接地している時間が一定量を超えると設置される。

【設置】落ちてくるぷよを，地面に置くこと。設置すると，NEXTぷよ，またはおじゃまぷよが落下してくる。＝置く，積む

【接着】落下中のぷよが地面とくっついて，動かなくなること。＝くっつく

【全消し】1度の連鎖ですべてのぷよが消えること。芸術点が高く，美しい。当然，連鎖数が多くなればなるほど，高度なテクニックが必要となる。連鎖しないときは，全消しとは言わない。

【ゾウさん】ぞう大魔王のこと。

【ソコ】左から3列めのこと。統一名称はなく，各人「ミゾオチ」「デッドライン」「命の列」と，勝手に言っている。現在統一名称募集中。

【そっち行っちゃダメだー！】思わぬ方向にぷよが行ってしまい，もう正しい場所にもどすことができないときに，大声で叫んで少しでも気分を和らげるための合言葉。出展は，ゲーム・ミュージック「カルノフが街にやってきた」（ゲーマデリック）。

【ゾロ目】落ちてくる組ぷよの，2個のぷよが同色のもの。仕掛けを作るうえでは便利な組み合わせだが，同じ色のゾロ目が3組連続でくると，逆に処置に困ってしまう。

た行

【大ぷよ】予告ぷよの一つで，おじゃまぷよ6個分の破壊力を持つ。これが五つたまると岩ぷよになる。

【大連鎖】（おもに）5連鎖以上の連鎖を言う。→巨大連鎖

【縦連鎖】縦方向を基本とした連鎖。上下に同じ色を配し，その中間に挟んだぷよを消すことにより起こる連鎖が基本。これをマスターできると，2列分の幅で5連鎖を組むことも可能。→挟み込み

【ダブル】①＝ゾロ目②＝×連鎖ダブル

【タワー】任意の1列が高く積み上がっていること。一番上まで積み上がるとカベになる。つまり，カベの幼少時代。→とがっている，バベルの塔

【段】フィールドの水平方向（横方向）のことを指す。岩ぷよはおじゃまぷよ

5段分，フィールドの高さは12段，などと使う。→列

【ダンシングぷよ】＝おどる

【ちぎる】 2個1組でくっついて落ちてくるぷよを，段差を利用して1個1個に分けること。これができるのとできないのとでは，実力に大きな差がでてくる。仲のいい2個のぷよをちぎるのは，生木を裂くようで忍びないが，遠慮せずにちぎりまくろう。

【地形効果】 プログラムの都合上，ある特殊な状況においては，1P（画面左）側，2P（画面右）側それぞれに有利・不利な条件が与えられてしまう。この条件を地形効果と呼ぶ。もともとはシミュレーション・ゲームにおいて，場所によって攻撃力や移動力が変わることを指した言葉。→P.48参照

【窒息（ちっそく）】 左から3列めの最上部までぷよが積み上がり，負けること。＝ばたんきゅー，満腹

【地面】 画面に向かって下方向にある障害物の最上部面をさす。つまり，フィールド最下段だけでなく，すでに置かれているぷよの上部面も地面と呼ぶ。ということは，だんだん地面がせり上がってきているということか？

【長連】 5個以上の同色ぷよをつなげて消すこと。「長く連ねた」の略。何でも略してしまう，日本人の悪いクセによる産物。

【ちょろい】『ぷよぷよ』開発途中，ひとりでぷよぷよの難易度の「やさしい」は，じつは「ちょろい」となっていたのである。……どうでもいいけど。

【追加ダメージ】 連鎖終了後，新たな連鎖を起こして，たまっているおじゃまぷよの個数を増やすこと。精神的ダメージが大きい。もとはRPG用語。

【2P（ツウピー）】 ①2PLAYERの略で，2人でプレイすること。2Pプレイのこと。2人で行なう対戦プレイのことをとくに「2P対戦」とも言う。②2人での対戦のとき，画面に向かって右側でプレイする人。2Pはモンスターが操作している設定なので，「モンスター側」と言うこともある。→1P（ワンピー）

【2P側見てたよ〜】 NEXTぷよの色を見まちがうこと。ぷよを置いたあとに気づく場合が多いが，それはもうアフター・フェスティバル＆カーニバル。

【つぎ】 完成している仕掛けがおじゃまぷよで埋められてしまい，その直後に起爆させるための色ぷよが出現すること。悔しいんだな，これが。

【作りすぎ】 対戦において6連鎖以上を作ること。5連鎖あれば，確実に相手を負かすことができることから，こう言われる。杉樽は泳が猿がゴト師，じゃなくて，過ぎたるは及ばざるがごとし。→オマケつき

【ツボ】 仕掛けの要所部分。また，そこにおじゃまぷよが降ってくること。ツボをつかれるというと，気持ち良さそうだが，ようするにおじゃまぷよが急所に落ちることだから，ぜんぜん気持ち良くない。→ピンポイント

【積み込む】 ぷよを置いて，仕掛けを作っていくこと。麻雀ではイカサマになるが，『ぷよぷよ』では基本操作である。→積む

【積む】 落ちてくる組ぷよを，地面に置いていくこと。＝置く，設置

【詰めぷよ】「なぞなぞぷよぷよ」の一種。指定された初期配置，ぷよ出現順番の範囲内で，与えられた目標を達成するパズル。語源は詰め将棋。

【中連鎖】（おもに）3連鎖以上の連鎖を言う。→大連鎖

【超巨大連鎖】（おもに）13連鎖以上の連鎖を言う。ゴールです（意味深）。

【×手】 1組（2個）のぷよを置くことを「1手」と数える。すなわち，10手で20個のぷよが使用され，3連鎖は最低でも6手かかる。

【電源パターン】 電源を入れた直後に，一定のタイミングでゲームを開始すると，降ってくるぷよの色が毎回同じになることを指す。内部的に，1/60秒ごとに乱数を発生させているが，この秒数が同じタイミングでゲームをスタートさせると，同一順で降ってくることになる。

【同時】＝×連鎖同時消し

【同時消し】＝×連鎖同時消し

【とがっている】 左から3列めを中心にして，ぷよが山状に積まれていること。

【とこぷよ】「とことんぷよぷよ」のこと。ファミコン＆MSX2版の「エンドレス」も含む。

【土台ぷよ】 階段積みにおける，下部分に置かれたぷよを言う。土台ぷよが消えることにより，上部分のぷよが落下，連鎖が起こる。→仕掛けぷよ

【ドラコ】 ドラコケンタウロスのこと。ちなみに彼女は女性。この事実を知らない人が，案外多い。

【トリプル】＝×連鎖トリプル

な行

【ナス】 ナスグレイブのこと。

【なぞぷよ】 ①「なぞなぞぷよぷよ」のこと。ファミコン＆MSX2版の「ミッション」も含む。②「ゲームギア＋1」セットとして，本体と同梱で発売されているゲームギア用ソフト。新作「なぞなぞぷよぷよ」と，そのエディターが収録されている。

【「並んで並んで〜」状態】 左から2列めと4列めが一番上まで積み上がり，あとは落ちてくるぷよをそのまま落とすしかない状態。このときに，悲しみを込めて「ハイ並んで並んで〜」と言うのがエチケットとされている。実際，すごく悲しい。

【人間やめようよ】「（ファミコン＆MSX2版で）ヒューマン・モードをやめよう」の意。決して覚醒剤に手をだすということではない。→早く人間になりた〜い

【ねばり勝ち】 大量のおじゃまぷよを送られて，フィールド上部でのプレイを余儀なくされても，あきらめずに確実に消したり，まわしたりすることによって，勝利を拾うこと。よくあることなので，決して最後まで勝負を捨て

てはならない。

【配牌(はいぱい)】落ちてくるぷよの順番のこと。ぷよが狙いどおりにくると「いい配牌」，逆に，こないときを「配牌が悪い」という。もとは麻雀用語。それにしても，麻雀用語が多いのはナゼ？

【破壊力】その連鎖によって，どれだけのおじゃまぷよが発生するのかを表わす。おじゃまぷよは相手の仕掛けを破壊するわけだから，的を射ている表現である。

【挟み込み】積みかたの１種。４個の同色ぷよの間に，べつの色のぷよを挟んで，その挟んだ色を消すことにより連鎖を起こす。→カギ積み

【挟む】任意の色（A色）のぷよの上に，ほかの色のぷよを置き，さらにその上にA色ぷよを置くこと。→挟み込み

【はじける】＝一発消し

【ばたんきゅー】負けること。＝窒息，満腹

【発掘する】おじゃまぷよによって埋められた連鎖装置を，死にものぐるいで掘り起こすこと。発掘作業の結果，古代遺跡が起動することを，とくに「古代遺跡発掘」と呼ぶ。→掘る

【バベルの塔】左から３列めに，ぷよが高く積みあがっていること。本物のバベルの塔を造った古代人も，３列めに高く積みあげるプレイヤーも，愚かなことには変わりがない。

【ハマる】ぷよの落下速度が速いとき，十分に横移動できないうちに，地面のくぼみに入ってしまい，移動できなくなること。

【はねる】ぷよを回転させるとき，回転移動先に障害物がある場合，その障害物と逆の方向に１ブロック移動して回転する。この動作をはねると呼ぶ。はねるのを応用したのがまわし。

【早く人間になりた〜い】「（ファミコン＆MSX2版で）ヒューマン・モードをやろうよ」の意。妖怪人間ではない。

【番付】『ぷよぷよ』プレイヤーの強弱順番。→公式戦

【光源氏計画】大量（だいたい６個以上）のおじゃまぷよを挟んだ連鎖をしようとすること。間にあるおじゃまぷよを消すことにより，上下にあった同色ぷよがつながって消えるように配置する。語源は『源氏物語』。主人公，光源氏は，大きくなったときに美人になりそうな女の子と，幼いうちから仲よくなっておき，10数年後，美しく成長したその女性とつきあおうとしていた。結果である連鎖が起きるまでに時間がかかり，気長に待つという共通点から，こう呼ばれるようになった。

【ひとぷよ】「ひとりでぷよぷよ」のこと。

【ピンポイント】＝ツボ，ピンポイント攻撃

【ピンポイント攻撃】１ないし２個のおじゃまぷよが，急所に落ちてくること。たとえば，起爆装置を１個のおじゃまぷよで埋められてしまった，左から３列目に高く積んでいるときに，そこに落ちてきて負けてしまった，など。ものすごく悔しい。＝ツボ

【フィーリング連鎖】同じ色のぷよを，消えないよう縦に適当にまとめて積み込んでいき，頃合いをみて最下部のぷよを消すことにより，偶然起こる連鎖。何も考えずにできるため，低級テクニックとされているが，一度にたくさん消えるので，少ない連鎖で赤玉２個，などという大きな破壊力も秘めている。横文字で言うとカッコいいが，要は「運まかせ連鎖」である。→カミカゼ

【フィールド】ぷよを置くことができるスペースすべてを指す。

【笛吹きこぞう】パノッティのこと。

【増える】自分が考えていたのよりも連鎖数が多くなること。不要ぷよとして捨てられていたぷよが，偶然つながって消えるというパターンが多い。

【ふたぷよ】「ふたりでぷよぷよ」のこと。ファミコン＆MSX2版の「2PLAYER」も含む。

【ふたをする】２個ないし３個の同色ぷよがつながっている上に，ちがう色のぷよを置いて，消せなくしてしまうこと。まちがえた自分を恨もう。

【復活】大量のおじゃまぷよを降らされ，ばたんきゅー寸前の状態から，掘って掘って堀りまくってフィールドの半分程度まで掃除(そうじ)した状態を言う。→掘る

【不発弾】自分では，確実に連鎖を組んでいたつもりなのに，途中で終わってしまった連鎖を言う。自分が悪いから，怒りをぶつける場所がなく，一番ストレスがたまる失敗。

【ぷよ】①ゲーム『ぷよぷよ』の略。②キャラクター「ぷよぷよ」の略。「赤ぷよ」「おじゃまぷよ」「ビッグぷよ」などと使う。

【不要ぷよ】連鎖に必要がないと判断されたぷよ。＝ゴミ①

【ぷよキング】『ぷよぷよ』がメチャクチャうまい人への，尊敬の念を込めた敬称。→ぷよマスター

【ぷよ道】『ぷよぷよ』を極めんとする道。大家はコンパイル・森田健吾氏。

【ぷよマスター】『ぷよぷよ』がうまい人を指す尊敬語。→ぷよキング

【ぷよらー】『ぷよぷよ』をよくプレイする人。この言葉をはじめて使ったのはベーマがです。

【ぷよる】『ぷよぷよ』をプレイすること。

【降る】おじゃまぷよが画面上部から落下してくること。おじゃまぷよの場合，落ちるとはあまり言わない。

【ブロック】１個のぷよが置ける広さを1ブロックと呼ぶ。メガドライブ版では，フィールドの広さは72ブロック分。

【掘る】ただただ，おじゃまぷよを一心不乱に消す作業。ただし，掘っているだけでは決して勝つことはできない。→発掘する

【保険】相手を負かすのに十分な連鎖を終わらせたあとに残る，同色ぷよが２ないし３個くっついたかたまりを指

す。これを消すことにより，消滅処理が行なわれ，自分側のおじゃまぷよが落下してくる時間を遅らせることができる。あれば便利なモノ。

ま行

【巻き込む】連鎖中，不要なぷよが連鎖の仕掛けにくっついて，予想外の消えかたをすること。これが起こると，たいていの場合，それ以降は思惑とはちがった連鎖になる。つまり，連鎖が失敗したってこと。

【まわし】たまっているおじゃまぷよを落下させないために，ぷよをまわして時間をかせぐ行為。上級者同士での戦いでは，このテクニックが勝敗を決することがよくある。→画面外まわし

【まわし勝負】両者とも相手を倒すのに十分な量のおじゃまぷよを発生させ，あとはまわしの技術差によって勝敗が決定するという状態。ここまでくると，パズルの要素はなくなり，単なるアクション・ゲームとなってしまう。

【満腹】フィールドすべてをぷよ，またはおじゃまぷよが覆いつくすこと。もちろん，この状態になると負けである。＝窒息，ばたんきゅー

【見切り発車】5連鎖を組んでいるときに，わけがわからなくなり，後半を適当に積んでしまって，「これで5連鎖できているだろう」という状態で連鎖を動かすこと。偶然に連鎖ができていれば良いのだが，たいていは途中で連鎖が終わってしまう。

や行

【幽霊連鎖】上部画面外に1個分ぷよが置けることを利用した連鎖。一部機種版ではできない。→P.84参照

【夢のようなゲーム】『ぷよぷよ』にハマった人はみな，夜寝ようとして目を閉じると，上からぷよが落ちてくる。また，夢の中でも連鎖を考えてしまうという病状に陥る。「まさに夢のようなゲーム」(説明書より）である。

【許せないぃ〜】日常生活において，何か憤りを感じることがあったときに足を踏みならしながらこう言う。パノッティの仕草のマネであるわけだが，これが自然にでてくるようになれば，あなたはすでに『ぷよぷよ』マニア。

【予告ぷよ】連鎖によって発生したおじゃまぷよの量を表わすキャラクター。フィールド上部に表示される。→小ぷよ，大ぷよ，岩ぷよ

【40点】連鎖をさせずに，4個のぷよをつなげて消すこと。そのとおり，40点入る。

ら行

【ライバル】ファミコン&MSX2版では，対戦が長引くと，5色めの黄緑ぷよ，6色めの青ぷよが登場する。この2色のぷよを，難易度が上がることから，ライバルと呼ぶ。

【リーチ】仕掛けが完成し，あと1手で連鎖が作動できる状態を言う。もとは麻雀用語。ぬ，またもや麻雀用語。

【リーチ1発】リーチ状態になった，つぎの組ぷよで，連鎖がはじまったこと。とてもうれしい。もとは当然，麻雀用語……。

【リバーシブル連鎖】階段積みにおいて，左右どちらからでも連鎖が動かせるような仕掛け。これで5連鎖を組むと，起爆装置が2か所，すなわち2色で動かせるので，便利と言えば便利。

【リミット】ファミコン&MSX2版において，おじゃまぷよが切り捨てられること。この2機種では，いくら連鎖しても，発生するおじゃまぷよの上限は一定（30個。ファミコン・カートリッジ版は変更が可能）で，それ以上はすべて切り捨てられる。上級者には理不尽なシステムとして敬遠されているが，初心者には愛のあるシステムとして，評価されているらしい。

【リミット機能】ファミコン・カートリッジ版に装備されている機能。発生するおじゃまぷよの量を制限できるようになっている。18個でやると，いつもとはちがった雰囲気で楽しめて，なかなかグッド。

【列】フィールドの垂直方向（縦方向）を指す。左から3列め，フィールドの幅は6列，などと使う。→段

【×連鎖】任意のぷよが消えたことにより，さらにぷよが消えることを連鎖という。その回数によって，2連鎖，3連鎖……と呼ぶ。『ぷよぷよ』基本にして最大のテクニック。×には2〜19のいずれかの数字が入る。

【×連鎖ダブル】×連鎖時に，離れた2か所でぷよが消えること。→×連鎖同時消し

【×連鎖同時消し】×連鎖時に，一度に2か所以上の離れた場所でぷよが消えること。とくに，2か所で消えるときは“×連鎖ダブル”，3か所で消えるときは“×連鎖トリプル”と区別して呼ぶ場合がある。

【×連鎖トリプル】×連鎖時に，離れた3か所でぷよが消えること。→×連鎖同時消し

わ行

【忘れてる】本当は完成していないのに，仕掛けを作り終えたとカンちがいして作動させてしまい，連鎖が途中で終わってしまう状態。仕掛けるのを忘れる，の意。

【ワープ】＝おどる

【1P(ワンピー)】①「1PLAYER」の略で，1人でプレイすること。「1Pプレイ」のこと。『ぷよぷよ』の場合，「ひとぷよ」「とこぷよ」「なぞぷよ」「エンドレス」「ミッション」がこれにあたる。②2人での対戦時，画面に向かって左側でプレイする人。1Pはアルルが操作している設定なので，「アルル側」と言うこともある。③「ひとりでぷよぷよ」において，プレイヤーが操作している側。画面左側とは限らないから注意せよ。→2P（ツーピー）

ぷよぷよ全曲楽譜集

① BAROQUE OF PUYOPUYO（タイトルBGM）
② COOKING OF PUYOPUYO（ルール説明・ランキングBGM）
③ MEMORIES OF PUYOPUYO（スケルトンT〜ウィッチデモBGM）
Intro
A

B
1.
2.
C
8va
D.C.
and Endless repeat.

④ ♩=120 MORNING OF PUYOPUYO (スケルトンT～マミーステージBGM/とこぷよBGM)
8ba
⑤ ♩=126 THEME OF PUYOPUYO (ドラコケンタウロス～ウィッチステージBGM)

⑥ BRAVE OF PUYOPUYO（ぞう大魔王～ルルーデモBGM）
simile

⑦ STICKER OF PUYOPUYO（ぞう大魔王〜ルルーステージBGM）
1.
2.

16va
M.Tom
8va
⑧ THEME FOR SATAN（サタンデモBGM）

16va
8va
⑨ FINAL OF PUYOPUYO（サタンステージBGM）
gliss.
8va
H.Tom
HM.Tom
M.Tom
L.Tom
6

1.

2.

1.

2.

8va

6

6

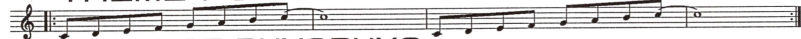
gliss.

H.Tom HM.Tom M.Tom ML.Tom L.Tom F.Tom
D.S.
⑩ VICTORY OF PUYOPUYO（オールクリア）
⑪ ♩=135 ONDO OF PUYOPUYO（エンディング1）
①まど うもの がたりは とっ ても たの しい みんな でぺ らぺ ら
②まど うもの がたりは とっ ても たの しい みんな でぺ らぺ ら
③まど うもの がたりは とっ ても たの しい みんな でぺ らぺ ら
④ませ てめ け せ け す けめ けま もか も ころ けせ てら け

しゃべります マッピングいらないい とってもうれしい かたてでかんたん あそべちゃう
しゃべります レベルきにしないい どうにかなるよ あたまをつかって つきすすめ
しゃべります おどりりつかれて へトへトなんだ ばかばかしいけど またおどる
せけめけめ はけめめこわくて めけすけめけす あかぺしめけえて ろこもこせ
よいしょよいしょで ひがくれて むちゅうむちゅうで ひがのぼる さんぽんはいって
いたいいたいで ひがくれて ファイヤファイヤで ひがのぼる まほうつかって
ダンスダンスで ひがくれて マンボマンボで ひがのぼる らっきょうたべたら
しだれのぱらで こいをして いやよいやよも たごのうら まめてけすもく
じゅうばいたのしい とってもたのしい ポンポコリンのほいほい まどうおんどで ぱんぱからったほいほい
たのしくやろうよ げんきがいちばん ヘルツカッツェシュヴァイツァ まどうおんどで チンジャオロースパクパク
げんきになーるよ とってもげんき ぷっぱかぷうのぷうぷう まどうおんどで ぷっぱかぷうのぷうぷう
へけめけしとらた ぱすとるれせと そだかにはすき いいかげんなうたでも きにしないあそりや
⑫ SUNSET OF PUYOPUYO（エンディング2）
1.
8va
2.

1.
2.
8va
8va
16va

⑫ TOY OF PUYOPUYO（ふたぷよBGM）
8va
⑭ SORROW OF PUYOPUYO（ゲーム・オーバー）
roll
⑮ ステージクリア

⑯ WARNING OF PUYOPUYO（ピンチBGM）
⑰ THEME FOR HARPY（ハーピーデモBGM）
⑱ QUEST OF PUYOPUYO
(98版なぞぷよBGM)
1.
2.
4.

D.C.
⑲ GGぷよ オープニング
D.C.

⑳ GGぷよ パスワード入力
1.
2.
D.C.
㉑ GGぷよ なぞぷよ
8va

「――ならば、一体？」
「ひとことで言うなら三連鎖トリプル――三連鎖目に三色の同時消しをする。それが〝究極ぷよ奥義〟の正体だ」
「三連鎖トリプル――。しかし、それで赤玉二個が作れるんですかい？」
大きなトロフィーの男の問いに、横で話を聞いていた細身の男が口を挟んでくる。
「二連鎖目に五個、三連鎖目に三色で一六個のぷよが消せれば、最低でも四八六〇点――赤玉二個、大ぷよ一個、小ぷよ三個が発生しますね」
「そのとおり――。連鎖が終わるのが速い三連鎖トリプルは、無敵を誇る階段積みの中でも最高に強い。だが、その欠点は、あまりにも仕掛けを作るのが難しすぎるということだ」小さいほうのトロフィーの男が唇をかんだ。
「昨日の特訓でも、成功率は高くなかったっス」胸にniwと書かれた黄色いTシャツを着た男がうなずく。
「かっかっかっ」
大きなトロフィーの男が、胸を突きだして笑った。「楽しすぎるぜい『ぷよぷよ』はよぉ。これだけやってきたのに、まだ俺たちのマスターできないテクニックが隠されている。まるでもっと遊んでほしいと、ゲームのほうが言ってるみたいじゃねぇか」
「そうだな。もう一度チャレンジしてみるか。究極ぷよ奥義に――」小さいほうのトロフィーの男の身体から、新たな闘気が溢れはじめる。
「どれ、今夜も徹底的にやるとしようぜい。ベーマガ・チームの優勝、準優勝祝いだ。おっと、それに、それぞれのチーム内でのベーマガぷよらー番付も決めなきゃならんのか。おうおう、こりゃ今夜も眠れそうにないぜ――。かっかっかっ」
高らかな笑い声をホームに残して、男たちは電車に乗り込んだ。
五月だというのに冷たい風が、夜の秋葉原駅を吹き抜けていく。
一枚の紙切れが、くるくると円を描いて宙を舞い、ぱさりとホームに落ちた。
小さいほうのトロフィーの男が、ポケットから落としていった紙切れであった。
その紙には、記号で構成された図と共に、つぎのような文字が綴られていた。
「階段積みを制する者は『ぷよぷよ』を制す」――

（「バトル・オブ・ぷよぷよ～編集部対抗・秋葉原血戦編」完）

★あとがき

いやはやなんとも。
作者自身が話の中に登場している。それも、なかなかいい役どころで。
事情を把握せずに、いきなりこの小説を読みはじめてしまった人は、訳がわからず困っていることでしょう。
そんな人のために、一応書いておきます。
この物語は、九三年五月二一日、秋葉原で実際に行なわれた、出版社対抗ぷよぷよ大会の模様をドキュメント形式で綴ったものです。
ただし、試合の勝敗などに関しては事実に基づいていますが、それ以外の部分は、それなりに脚色してあります。なかでも、勝手に登場させてしまった各編集部&コンパイルのみなさま。「俺はこんなヘンな人間じゃない」などといった類のお怒りは多々あるでしょうが、そこは話を盛り上げるための演出ということでご容赦下さい。
さて、じつは本書の企画がスタートした時、この「ぷよ大会」の結果報告は、きわめて簡単な形で載せるつもりでした。ところが、よせばいいのに、どうせやるなら「バトル・オブ」でいきましょう、と言いだした男がいたりしまして（僕です）。
「バトル・オブ」と言えば――そうです、ベーマガを読んでいる人ならご存じでしょう。その昔、ゲーム・プレイヤーたちを主人公にした「バトル・オブ・ストII」という連載モノがありまして、読者のみなさんに応援していただいたわりには、これがいまだに完結していない（笑……ごとじゃないですね）。今回の「バトル・オブ・ぷよぷよ」は、その流れを受け継いだお話であるわけなんですね。
ぷよファンのみなさんに、クスっと笑っていただけるような要素を随所に散りばめておきました。ちょっとマニアックな書きかたをしているパートもありますが、何が書いてあるのか意味がわからない人は、本書をちゃんと前から読み直してください。きっとあなたの「ぷよらー度」は、ますます上昇していくことでしょう。
それでは、また――。
つぎは「バトル・オブ・ストII」のあとがきでお会いできるといいですね。（鬼笑）

九三年一〇月　スタジオベントスタッフにて
山下　章

※巻末からお読みください。

一本を先取した手塚が、挑発的な言葉を投げかける。「昨夜特訓した〝あの技〟っていうのは、嘘っぱちだったんですかい――」
客席から山中が叫ぶ。「山下さん、使ってください。あの技――究極ぷよ奥義を！」
山下の瞳の中に、赤々とした炎が燃えはじめた。
背後の闘気が、さらに一段階膨れ上がる。
「やっとその気になってくれたようですなあ」
手塚は満足そうに微笑しながら、二本目をスタートさせた。「今度こそ見せてもらいますぜ。その〝究極ぷよ奥義〟とやらを――」
ところが、試合の展開は、一本目とさして変わらなかった。
またもや手塚と山下が、同型の階段積みを作っている。
いや、よく見てみると、連鎖の最後の部分だけ、微妙に形がちがうことに手塚は気づいた。その瞬間、ぞくりとする感覚が手塚の背筋を駆け昇っていく。
再び、両者同時に連鎖がはじまった。
二連鎖。
三連鎖。
四連鎖。
異変はそこで起こった。手塚がまだ五連鎖目を残しているにもかかわらず、山下の連鎖は四連鎖で終了しているのだ。そのくせ、赤玉二個少々のおじゃまぷよを、しっかりと手塚側に送り込んでいる。
四連鎖ダブル――それが、山下が使った技の名前であった。四連鎖目に同時消しを組み込み、五連鎖よりも速いスピードで、赤玉二個を作る高等テクニックである。
手塚の唇の端が、一気に吊り上がった。
「この技が〝究極ぷよ奥義〟――」
目がぎらぎらと輝く。
「山下さん、勝っても負けても恨みっこなしですぜ」
「もちろんだ。最後の一本を取って、この場で、手塚越えを果たさせてもらう――」
びりびりとした空気が、場内に張り詰めていく。
手塚が積む。山下が積む。連鎖が作動する。
「うぉぉぉぉぉぉぉ――」
観客が一斉に立ち上がった。
歓声が爆発したのは、三本目がはじまって、わずか三〇秒後のことであった。

§11 エピローグ

一日の仕事を終えた者たちが、ドアが開いた水色の電車に足早に乗り込んでいく。
反対側のホームには、メタリックな車体に黄緑のデザインを施された電車が滑るように入ってくる。
JR秋葉原駅、午後八時――
電器街を利用する人間、そしてそこで働く人間たちが群れをなすこの駅は、二〇時という時間を過ぎても、なお多くの人々で賑わっている。
両手に大きな電化製品の箱を下げた外人。
飲み会を終えて、顔をやや赤らめた男女のグループ。
彼らもまた、自分の目的地へ向かうための電車を待っている。
そのホームの中央付近――
電車に乗ろうという素振りさえ見せず、ベンチとその周辺の地面に、どっかりと腰を降ろす六人の男たちがいた。そのうちの二人が手にしている派手なトロフィーが、ホームにたたずむ人々の視線を集めている。
男たちは、ひどく疲れた表情をしていた。しかし、それは解釈のしようによっては、心地良い疲労にも見えなくはなかった。
どれだけの時間、黙したままでいたのだろうか。
小さいほうのトロフィーを持った男が、ようやく声を発した。
「まさかあの場面で、四連鎖ダブルを真似てくるとはね――」
大きなトロフィーを手にした男が、それに答える。
「連鎖の最後の部分だけ即興で変えたにしては、うまくいきましたぜ」
「それにしても、俺たちは相性が抜群のようだな。三度が三度とも、ほぼ同時に仕掛けに点火しているんだから――」苦笑している。
大きなトロフィーの男も小さく笑いながら、
「おかげで〝地形効果〟の恩恵を二度も受けられて、俺は幸運でしたぜ。もしも席が逆であったら、どうなっていたやら」
「――。それ以上に悔やむべきは、昨夜の特訓を活かせなかったことか――」
「えっ？」大きなトロフィーの男が驚く。
「今だから明かすが、〝究極ぷよ奥義〟とは、四連鎖ダブルではないのだ」

「あの日の恩は、教祖さまに勝つことで返させてもらう――」力が入りすぎて、山下の声はしゃがれている。

「あの日――?」聞き返す手塚。

「教祖さまに『ぷよぷよ』を教えてもらった、あの日のことさ」

九二年の一二月――まだメガドライブ版『ぷよぷよ』が発売されて、間もない頃。

ベーマガ編集部における『ぷよぷよ』対戦は、まさに手塚の独壇場であった。

ファミコン・ディスクシステム版が発売された九一年からやりつづけていた手塚の技術は、他の人間と比べて、頭一つも二つも抜きんでていたのである。

ギャラリーの一人として、手塚の闘いぶりを眺めていた山下は、自分はこのゲームに深くはのめりこむまい、と思っていた。

なによりも手塚の技術レベルが高すぎる。勝てないゲームでいくら対戦しても面白くはない。今から練習を積むにしても、この一年という差を埋めるのは、並み大抵のことではないだろう。だから、自分はこのゲームに手をだすまい。山下は、そう考えたのだ。

ところがある日、『ぷよぷよ』に興味のない素振りをしていた山下のところへ、手塚がやってきて囁いた。「凄い戦法を山下さんだけに教えますぜ」

手塚が差しだしたのは、つぎのような文字が書かれたメモであった。

「階段積みを制する者は『ぷよぷよ』を制す」――

階段積み――今でこそ一般化しているこの積みかたも、当時としては画期的なテクニックであった。しかも、手塚メモには、そのやりかたまで詳細に書かれていたのだ。

それを読んで階段積みの強さに魅了された山下は、くる日もくる日も、『ぷよぷよ』の画面に向かうようになった。

後になって、あの時メモをくれたのは、手塚の『ぷよぷよ』布教活動の一環であったことを知る。しかし、もはや山下にとって、そんなことはどうでもよかった。

『ぷよぷよ』で、誰よりも強くなりたい――

目が覚めてから眠りに就くまで、『ぷよぷよ』のことを考える毎日がつづいた。

気がつけば、仕事用の原稿用紙に○や×といった記号を書き込み、ぷよの積みかたを思考錯誤している自分がいた。夢の中でも、幾度となく階段積み五連鎖を積み込んだ。

そして、迎えた五月の番付公式戦。山下は、ついに手塚〝教祖さま〟一郎から初勝利を挙げる。それにより、ベーマガぷよらー番付三位の座を奪取。

しかし、一度勝利したくらいでは、完全に実力が上回ったとの証明にはならない。

二度、三度とつづけて勝ってはじめて、真の〝手塚越え〟が達成されたと言える。それがまた、技を伝授してくれた教祖さまへの〝恩返し〟にもつながる。

だから、この大会での手塚戦は、山下にとって特別な意味を持つ試合であったのだ。

「早くやりましょうぜい」

今、目の前で、その手塚が試合開始を待っている。

山下は、ためらうことなく、パッドのボタンを押した。

ゲーム・スタート――

そこからの二〇秒間、モニターには、信じられないような光景が映しだされる。

「すげぇ――」客席から、ため息が洩れた。

1P側も2P側も、まったく同じスピードで、まったく同じ階段積みをしているのだ。

上級者同士の対戦では、ごく稀に、こうした現象が起きる。

〝ぷよ教祖〟手塚一郎は、かつてこう語った。「もっとも効率良く階段積みを行なおうとする時、必ず何回か選択ポイントが訪れる」と。

それは、今落ちている組ぷよをどう置くのが確率的に有利なのか、NEXTぷよを見ても判断しきれないような状況のことを指す。

そんな時、プレイヤーは己の勘に頼って、ぷよを積んでいくしかない。その勘が両者の間で偶然一致すると、まったく同型の階段積みが生まれる場合があるのだ。

さらに、手塚にせよ、山下にせよ、常に十字ボタンは下に入れっぱなしであるから、組み上がるスピードも一緒である。

寸分違わぬとは、このことを言うのだろう。

まったくの同時に、手塚側と山下側の階段積みが点火された。

「ちぃぃぃ――っ」叫んだのは、山下であった。

わずかの誤差もなく、両フィールドの五連鎖が終了する。

手塚側には、つぎの組ぷよが落ちてきた。

対する山下側のフィールドに降ってきたのは――三〇個のおじゃまぷよ。

『ぷよぷよ』では、両者が同時に積み上がった場合、2P側が勝つ。しかし、両者が同時に連鎖を終えた時は、先に2P側フィールドにおじゃまぷよが降る。

抽選で2P側に座らされていた山下は、こうした展開になった時点で、一本目のゲームを捨てるしかなかったのである。

先のゲーメストAチーム戦では「地形効果」で九死に一生を得た山下が、今度は「地形効果」で一本を落とすことになるとは、なんとも皮肉な巡り合わせであった。

「おやおや、さっきの威勢はどうしたんですかね、山下さん」

二本目――

大出が取った戦法は、一本目と同じであった。

ジャブ連打。

それも、普通のジャブ連打ではない。

山中側のフィールドを常に横目で観察しながら、山中にとってもっとも嫌であろう量のおじゃまぷよを小刻みに送り込んでいる。

起爆装置が三段分開いているなら、「一二六〇点で三段！」

二―二積みの仕掛けがあと一つのぷよで完成しそうな時なら、「四二〇点で一段！」

そう叫びながら、必要最少限の量のおじゃまぷよを的確に降らせているのだ。

狙った数だけおじゃまぷよを発生させる――誰にでもできるような真似ではない。

おじゃまぷよ算二段の男、大出綾太ならではの高等技術である。

大出がそうした戦法を取ったことにより、必然的に、勝負の決着がつくまでの時間が長びいていった。

しかし、だからと言って、配牌運に恵まれた山中に歯が立つかと言うと――

立たないはずであった。

少なくとも、一本目の勝負までは。

「まずいっス」

そう山中の口から洩れた時には、何が起きつつあるのか、場内の観客も理解できるようになっていた。

山中の配牌が、目に見えて悪くなってきているのだ。

先ほどまでは、あれほど効率的で華麗な積み込みを見せていた山中が、不要な組ぷよを持て余している。

そこへ降ってくる大出のジャブ連打。

もはや山中に勝ち目はなかった。配牌が悪くなった途端、強引な積みかたをしていたツケが回ってきたのである。

「俺の負けっス」

三本目の試合、自身の敗北を決定づけるおじゃまぷよ三段分が降ろうとしたところで、山中はパッドから手を離し、席を立った。

ベーマガAチーム・大出綾太、勝つ――

「大出よぉ、どういうことだ？」手塚が尋ねる。

「山中さんのツキがどこまでつづくかと思いましてね」

大きく息を吐いてから、大出は言葉をつづける。

「あの森田さんを破るのだけでも、相当のツキを使ったはずですよ。はたしてそのツキが、決勝でも残っているのかどうか試したんです」

「――」

「運やツキと呼ばれているものには、総量があると思うんです。それを使い果たした人間からは、それまでの幸運が遠のいていく。だから、ジャブ連打で勝負を引き延ばし、山中さんには運をたっぷりと使ってもらった。結果として、今のとおり、山中さんの配牌はどんどん悪くなっていった――」

「そうかい――。山中のヤツ、コンパイル戦で燃え尽きちまったってわけかよ――。だがよ、大出。もしも山中の運の量が、おまえが考えているよりも上回っていたら、どうするつもりだった？」

「負けていたでしょうね、確実に。その時は、教祖さまにすべてを託したはずですよ」

「ふん、ツキまくっている時の山中は、いくら俺でも手に余るぜ」

「またまた」

「なんにせよ、よくやったぜ大出。闘いかたは面白くなかったがな」

――と、その時。

パン、パン。

手塚の背後で、渇いた音が響いた。

山下が、自分の頬を両手で張っているのであった。

「教祖さまに勝って、大出にも勝つ。厳しい闘いだが、負けられない――」

そう言って、己に気合いを入れている。

抽選で指定された2P側の席に座った山下は、上半身を伸ばし、拳を力強く握った。

ゆらり。

これまでとは比べものにならないほどの巨大な闘気が、山下の肉体を押し破って、外へ弾けだそうとしている。

「恐いお人だぜい、山下さんは」

うっすらと笑みを浮かべ、手塚が、1P側のシートに腰を降ろした。

ゆらり。

その背後でも、闘気が分厚い空気の流れを作っている。

手塚は、山下を見た。

山下も、手塚を見ている。

「いいだろう。同じ編集部同士だからと言って、馴れ合いの試合をする気など毛頭ないからな。これで、心置きなく、セメント・マッチに臨める——」
「かっかっかっ。山下さんらしい答えでうれしいですぜ」。
豪快に笑う手塚。その視線を、大出と山中の二人に向ける。「おまえたち二人も異存はないな」
声をださずに、大出と山中がうなずく。
「よーし、決まりだ。大会の最後を飾るにふさわしい闘いを見せてやろうぜい」
そう言って、手塚は、大出の背中を押した。「行ってこい、大出。俺たちベーマガAチームの一勝目を奪い取ってこい！」
山下も、プレイヤー・シートに着こうとする山中に声をかける。「頼んだぞ、山中。お前のツキをもってすれば、勝てない相手ではないはずだ」
「うぉぉぉぉ——」場内が沸いた。
またしても山中が、ｎｉｗのロゴ入りTシャツを脱ぎはじめたのだ。
さっと手早く裏返し、再び身につけたその胸の部分には、三文字のアルファベットがさん然と輝く。
ｗｉｎ——
ｎｉｗが裏返ってｗｉｎ。
山中に幸運をもたらす、勝利のスペルだ。
その光景を横で見ていた大出は、ごくりと唾を呑み込み、誰にも聞こえないくらいの声でつぶやいた。「教祖さま、この試合ばかりは、ベーマガAチームの掟を破ります。魅せることは捨てて、勝ちにいきます——」
おじゃまぷよ算二段、大出綾太。はたして、どのような方法で、運を自在に操る男、山中直樹に立ち向かうのであろうか。
司会者がステージ中央でマイクを握った。
「ただ今より、出版社対抗・激突!!ぷよぷよ自慢、決勝戦をはじめます！」
高らかにファンファーレが鳴り響く。
静まりかえる場内。
シュパーン。
画面中央でカーバンクルの持った風船がはじけるのに合わせて、ステージ上のメガドライブの音量が上げられた。
それが試合開始の合図であった。

山中の積み込みスピードは、相変わらず速い。
はじめから階段積み五連鎖の最終形がわかっているかのごとく、信じられない速度で仕掛けを組み上げている。
対する、大出は——
「一二六〇点で三段！」
「八四〇点で二段！」
叫びながら、それだけの量のおじゃまぷよを、繰り返し山中側のフィールドに送り込んでいた。
相手の仕掛けを潰すことが目的で、小量のおじゃまぷよを絶え間なく降らす——「ジャブ連打」と呼ばれる戦法である。
おじゃまぷよが降る。
それにもめげず、山中が仕掛けを組む。組む。組む。
またも、おじゃまぷよが降る。
仕掛けの大事なポイントが埋められてしまった山中は、仕方なくおじゃまぷよを掘り、それから、組む。組む。
降る。掘る。組む。組む。
降る。組む。組む。
そのような攻防をしばらく繰り返した後、山中がおじゃまぷよを利用した五連鎖を動かした。
たちまちのうちに埋まっていく大出側のフィールド。
大出がどれだけ執拗(しつよう)にジャブ連打を行なっても、配牌に恵まれている山中の牙城を崩すことはできなかったのである。
山中、一本先取。
「ちっ。なんとまあ、せこい戦法を——」
大出のプレイを見ていた手塚は、明らかにいらついていた。大連鎖を好む〝ぷよ教祖〟にとって、ジャブ連打はもっとも嫌悪する闘いかたの一つなのだ。
一方、山中が一本取ったにもかかわらず、その背後にいた山下は、蒼ざめた表情をしていた。
「山中のヤツ、まさか——」
山下が凝視しているのは、山中の汗であった。額には幾つもの汗の玉が噴きだしており、Tシャツはべっとりと肌に吸いついている。

手塚はチーム・メイトの大出を見た。
大出は何も喋らず、次の試合——山下vs塚本戦を凝視している。
「大出よぉ」
手塚が声をかけた。
「決勝じゃ山中は任せたぜ。俺は山下さんとやらなきゃならんからな」すでに自分たちの決勝進出が決まっているかのような口ぶりである。
「手ごわいですね」大出は頭を掻いた。
「ふん、そう言いながらも笑ってるじゃねぇか。勝算はあるんだろ?」
「さあ、どうでしょ」
「かっかっかっ。楽しみにしてるぜい」
豪快に笑う手塚。「おおっと、山下さんたちの勝ちが決まったようだぜ——」
モニターの中では、山下のじつに高速な階段積み五連鎖が炸裂していた。
二—〇。
先刻のゲーメストAチーム戦から勢いに乗る山下が、『ぷよぷよ』開発チームのディレクター・塚本を撃破し、ベーマガBチームの決勝進出を決めたのであった。
試合を終えた山下たちに、森田が歩みよってくる。
「僕らに勝った以上、優勝してくださいよ。健闘を祈ります」
そう言って、森田は手を差しだした。
その表情には、すでにあのさわやかな笑みが戻っている。
健康的な肌の色。涼しげな視線。
森田ぷよ道。どこまでも好青年である。
山下は両手で、力強く森田の手を握った。
「やりますよ。たとえそれが、恩ある教祖さま相手でもね——」
ステージ上から、山下は客席にいる手塚を見た。
手塚も山下を見ている。
ぶつかり合った視線と視線が、激しい火花を散らした。
それから五分後。
再度の視殺戦が、舞台を入れ替えて繰り広げられる。
手塚がステージ上。山下が客席。
手塚と大出のベーマガAチームが、㊖スーパーファミコンAチームを破り、決勝進出を決めた直後のことである。

長きに渡る闘いも、ついにその最終戦を迎えようとしていた。
ベーマガAチームvsベーマガBチーム——
この大会の決勝が、同門対決になろうとは、一体誰が想像できただろうか。
ステージ上のメガドライブを囲むようにして、四人の男が立っていた。
常に観客を魅了するプレイを心がける〝ぷよ教祖〟、手塚一郎。
おじゃまぷよ算二段、大出綾太。
〝究極ぷよ奥義〟を隠し持つセメント・ぷよらー、山下　章。
運を自在に操るniwの男、山中直樹。
重苦しい空気が場内を覆っていた。
最後の闘いがはじまろうとしていた。

§10 究極ぷよ奥義

「教祖さま、ひとつ提案があるんだが——」
はじめに口を開いたのは、山下であった。「なあに、俺たちが闘う組み合わせについてだが——第一試合、山中と大出。第二試合が俺と教祖さまってのはどうだい?」
それを聞いた手塚は、大出と目を合わせ、にやりと笑みを浮かべる。
「気が合いますなあ。ちょっと前、大出に山中は任せると言ったところですぜ」
「ありがたい——。教祖さまには、きちんと恩返しをしておかなきゃならんからな」いつにも増して重々しい声である。
「ところで、こちらからもひとつアイデアがあるんですがね——」手塚の背後の空気が、微かに揺らいだ。
「何だ?」
「この試合に、ベーマガぷよらー番付を賭けてみませんか? 番付公式戦とルールがちがうとはいえ、それだけの価値は十分ある試合だと思いますぜ。勝ったチームが、番付一位と二位。負けたら三位と四位。そんなところでどうです?」
しばし押し黙る山下。その唇の端に、笑みが溜ってくる。
「——おもしろい。俺たちベーマガぷよらーの命とも言える番付を、この試合で決めようっていうのか」
「ええ」

無難にまわしを行なった山中が、一セットを先取した。

唖然とする森田ぷよ道。

それなりのスピードで五連鎖を動かしたのに、なぜこんなに差がついて負けてしまうのか——そうとでも言いたげな顔をしている。

焦る森田の耳に、声援を送る山下の声が飛び込んできた。「いいぞ山中、もう一本だ！」

森田の動きが止まった。

「ヤ、マ、ナ、カ、——？」

つぶやいた。

どこか遠くをさぐるような目をしている。

先刻までのさわやかな笑みは、もはや森田の表情には残っていない。

額には汗がうっすらと浮かびはじめている。

第二セットが開始された。

展開は、先ほどの試合と、まったく同じであった。

山中は、まるで最終形を知っているかのごとく、階段積みのピースを猛スピードではめ込んでいく。

対する森田は、待ちの広い積みかたでの階段積み五連鎖だ。しかし、効率を考えて組ぷよを置いていく分、わずかながらもロスタイムが生じる。

その結果、またしても連鎖を先にスタートさせたのは山中であった。

決して、森田の積み込み速度が遅いわけではない。山中のスピードが異常なのだ。

「うおおおお——」

場内の歓声の大きさが、山中の成し遂げたことがどれほどの偉業であるのかを表わしていた。

ぷよキング・森田ぷよ道、敗れる——

ぷよファンにとって、それは大変な事件であった。

「そうか、あの山中サンか——」

プレイヤー・シートを立つ時になってようやく、森田は、山中という名の男を思いだしていた。

年のはじめ、『ぷよぷよ』のPR活動で、森田が出版社をまわっていた時のことだ。

各編集部の腕自慢のぷよらーたちをつぎつぎと薙ぎ倒していった森田に、ただ一人だけ勝ち越した男がいた。

黄色いTシャツを着た、色白の男であった。

その男は、取り立てて積みかたが優れていたというわけではない。ただ、まるで神と契約でも結んでいるかのように、望む色のぷよがつぎつぎと落ちてくるという幸運をもってして、森田を打ち破ったのである。

その男こそ、山中なのであった。その時とそっくり同じ闘いが、今、この場で再現されたのである。

「やれやれ、山中サンとは徹底的に相性が悪いようですね——」森田は半ば諦めたような顔で、席を立った。

目の前では、山中が派手なガッツポーズを作り、大会初勝利の味を噛みしめている。

「やったっス！　勝ったっス！　ストレートっス！」叫ぶ山中。

番狂わせに、場内も沸く。

「や、やりましたね。山中のヤツ、あの森田さんに勝ちましたよ」

板場もまた、興奮冷めやらぬ口調だ。「でも、僕との練習では散々だったのに、どうして森田さんに勝てたんでしょう？」

その疑問に答えたのは、手塚であった。

「そうかい——ヤツめ、これを溜めてやがったのか——」

不得要領な表情をしている板場に、解説をはじめる。

「ツキ、だよ。運と言ってもいいぜ。山中のヤツ、森田さんとの対戦のために、今日のすべての対戦を犠牲にして、ツキを溜めていたってわけよ」

「でも教祖さま、だからって、溜めていたツキをこの一戦で使うなんて、そんな都合のいいことができるものなんですか？」

「にわかには信じがたいがな、あれを見ろよ——」

手塚が顎で指したのは、山中が着ているTシャツであった。

山中がかつて主宰していたサークル「ｎｉｗ」のロゴが刻まれているはずの黄色いTシャツである。

それに目をやった板場は愕然とした。

胸の部分の文字が変わっていたのである。

ｗｉｎ——

ｎｉｗが裏返ってｗｉｎ（勝利）。

試合開始直前、山中がTシャツを裏返しに着直したのは、このためだったのだ。

「山中にとってのジンクスなのかもしれないがな。Tシャツが裏返っている時は勝てるという——。まあ、もしもそれで本当にツキを操っているとしたら、恐ろしい男だぜ」

「それでも番付の座を賭けてまでやるっていうのか」
「男に二言はないっス」
「よし、そこまで言うなら見届けてやろう。行ってこい！」
山下が、山中の肩を力強く叩いた。
森田ぷよ道vs山中直樹——この一戦をもって、準決勝の闘いの火蓋が切って落とされることになったのである。
「さっ、早く席についてください」
大会の進行が予定の時間よりも大幅に遅れているのを心配した司会者が、山中をプレイヤー・シートへと急がせる。
「それでは、はじめます。レディー、——」そこまで言いかけたところで、司会者の言葉が止まった。
場内がざわめく。
原因は、山中であった。
プレイヤー・シートに座った山中が、黄色のTシャツを脱ぎ、上半身裸になったのである。いや、それは一瞬のことで、Tシャツを手早く裏返すと、再び身につけた。
「お待たせしました。これで準備はOKっス」
呆気にとられる周囲をよそに、山中はメガドライブのパッドを握り、視線を画面に向けた。
我に返った司会者が叫ぶ。
「な、なんだかわかりませんが、はじめます。レディー、ゴーッ！」
試合開始。
組ぷよが落ちはじめた。
誰もが固唾を飲んで画面を見つめている。
観客のほとんどが考えていることは同じであった。
(森田ぷよ道が、どれだけ派手な勝ちっぷりを見せてくれるのだろう——)
期待に応えるかのように、森田はスピーディに積み込んでいく。
この時、森田の取った戦法は、階段積みであった。得体の知れない相手には、とりあえず勝率の高い戦法で勝ちにいこう——それが森田の腹づもりである。
「堅実だねぇ、森田さんは」手塚が小さく笑った。
「どれどれ、山中のほうは——」そう言いながら、山中のフィールドへと視線を移す。
山中の戦法もまた、階段積みだ。

しかし、森田の作っている階段積みとは、いささか積みかたがちがう。
森田が、つぎにどんな色の組ぷよがきても対処できるよう「待ち」を広く仕掛けを作っているのに対して、山中の階段積みは、じつに直線的なのである。
まるでスタートした時から最終形を決めていて、そこにパズルのピースをはめ込むかのように、組ぷよを置いているのだ。
自分の望む色の組ぷよが常に落ちてきてくれるのならば、山中の積みかたは最も効率的と言えるだろう。
しかし、つぎに落ちてくる組ぷよが乱数で決定されている『ぷよぷよ』は、最終的に確率と勝負するゲームなのである。
勝つためには、今、落ちてきている組ぷよと、画面中央に表示されている「NEXTぷよ」を見ながら、そのつぎにどんな組ぷよがきても効率良く利用できるように、待ちの広い積みかたをしていく必要がある。
麻雀でいうなら「上がれる確率の高い打ちかたをしていく」。そういう柔軟性が要求されるのだ。
山中の積み込みスピードは、異様に速かった。だが、NEXTぷよを見ているのか、今後の確率について考えているのか、ということになると疑わしい。ただひたすら、自分が最初に思い描いた最終形をめざして、積み込んでいるだけのように見える。
「ちっ」
手塚が舌打ちした。「あいつ、俺たちが研究してきた階段積みの作りかたを忘れちまったのかよ。そんな積みかたをしているから、これまで一勝も——」
そこまで言いかけて、手塚の口の動きが止まった。
落ちてきているのである。
山中の狙っている組ぷよがつぎつぎと。
抜け落ちていたパズルのピースが、はまる。
はまる。
はまっていく。
無駄な組ぷよがまったくない。
瞬く間に階段積み五連鎖が完成した。
その点火ポイントに、山中が色ぷよを落とす。
遅れること約一秒。森田も階段積み五連鎖をスタートさせた。しかし、その時間差は如何ともしがたい。

その背後には、もうひとりのコンパイル代表、塚本雅信がつづいていた。
塚本は、『ぷよぷよ』開発チームのディレクターである。森田と同様、『ぷよぷよ』のあらゆる秘密を知り尽くす男だ。
「おつぎはベーマガBチームの入場です、どうぞ！」
司会者のその台詞が終わるか終わらないかのうちに、一人の男が、ステージ上に設置されたプレイヤー・シートの脇に現われた。
山下　章であった。
なぜ一人だけなのか――観客の多くは疑問に思ったにちがいない。
――と。
司会者に歩み寄った山下は、マイクを借りると、大きな声で部屋の後方に向かって叫んだ。
「山中、出番だぞ！」
待つこと一〇秒ほど。
ざわざわとする客席最後列――立見席の人垣をかきわけて、山中が姿を見せた。
黄色いTシャツが、ひときわ映える。胸の部分には、山中がかつて主宰していたサークル「new idea writers（新しき思想を持った物書きたち）」の通称名「niw」のロゴが記されている。
山中の表情には、深い疲労の色が浮かんでいた。
先ほどのゲーメストAチーム戦を終えて以来、会場後方に置かれたメガドライブで、『ぷよぷよ』をやりつづけていたのだから無理もない。
（ヤツめ、相当の特訓をやりやがったな。だが、付け焼刃であのコンパイル・チームにつうじるかどうか――）
山中のふらふらとした足取りを見ながら、客席の手塚はそう思った。
そこへ、山中の特訓相手をつとめた〝サイJAXSもどき〟の板場がもどってくる。
「教祖さま、まずいですよ」
板場の顔は真っ蒼だ。「かなりの試合数をこなしたんですけどね、山中のヤツ、僕といい勝負をしているんですよ。今日がデビュー戦の僕とですよ。この分では、とてもコンパイル・チームには――」
板場の話の途中で、二人の特訓風景を見ていた石井が口を挟む。
「積みかた自体も強引なんですけどね。それに加えて、読みが悪いというのか、運がないというのか。山中が狙っていたのと、ことごとく逆の配牌がくるんですよ」
「そうか――」
手塚は目を伏せた。「どちらかっていえば、山下さんたちのチームと決勝を闘いたかったんだがな。山中がその調子では望み薄か――」
しばしの間をおいてから、目をかっと見開き、言葉をつづける。
「だが、こんな大事な場面でスランプになるとは、所詮はそれだけの実力しかなかったということ。俺たちが優勝して、さらには山中をぷよらー番付の二位から蹴落としてやるまでだ」
厳しい語調であった。
はたして、手塚の檄がステージ上の山中に届くのかどうか。
一人目の対戦がはじまろうとしていた。
すでにコンパイル側のプレイヤー・シートには、森田ぷよ道が座っている。さわやかな笑みを浮かべ、涼し気な視線を画面に送っているのは、いつもと同じだ。
（とにかくこの男を破らないことには、俺たちの勝利はない）
ここまで一人でベーマガBチームに勝利をもたらしてきた山下は、かつてない大一番に臨む心境で、プレイヤー・シートに座ろうとした。
と、そのとき――
山下の行く手を、横から伸びてきた手のひらが阻んだ。
山中であった。
「山下さん、ここは俺にやらせてください」
「しかし――」山下は返事を躊躇（ちゅうちょ）する。
「たとえ俺が負けても、山下さんが二試合目で勝てば、森田さんとの決着戦ができるじゃないっスか。同じことっスよ」
「――」
「お願いします。もしもこの試合で惨敗するようなら、俺はぷよらー番付一位の座を返上するつもりっス」
「おまえ、相手が誰だかわかっているのか」
「わかってます」
「あの森田ぷよ道だぞ」
「はい」
「強いぞ」
「――はい」

山下がまわしている最中に、ゲーメスト側にも赤玉一個分のおじゃまぷよが降っていった。むろん、ゲーメストの男も、おじゃまぷよの土台の上で「まわし」をはじめる。
再び、山下側に赤玉一個分のおじゃまぷよが降る。わずかではあるが、まだ上部にスペースが残っているので、そこでなおも山下は「まわし」をつづける。
ゲーメスト側のフィールドにも、山下にほんの少しだけ遅れて、二回目のおじゃまぷよが降っていった。再度「まわし」を行なうが、まわしていられる時間は、なぜか山下よりも短い。
そして、驚くことに。
三回目のおじゃまぷよで、左から三列目が画面上部まで積み上がったのは、両者まったくの同時であった。
『ぷよぷよ』では、両者が同時に積み上がった場合、2プレイヤー側が勝つようになっている。この現象を、シミュレーション・ゲーム用語を使って、「地形効果」と呼ぶ。
この試合で、2プレイヤー側に座っていたのは、山下であった。
「まわし」と「地形効果」を駆使して、薄氷を踏む思いの勝利を飾ったのである。
「ほらね」客席の大出が、うれしそうに手塚を見た。
「なるほどな、まわしの効率ってわけかい」うなずく手塚。
「教祖さま、まわしている組ぷよが、どのような条件で床に接着してしまうかご存じですか?」
「うれしい質問をしてくれるねぇ。たしか、接地時間の合計が、ある数値に達した時に、接着するんだったよな」
「ええ、それから回転数が、八回を数えた時も接着してしまいます」
「ってことは、接地時間の合計が許容範囲ぎりぎりになるように、八回まわせれば、理想的なまわしってわけか」
「そこまではむずかしいですけどね。でも、今の山下さんのまわしの効率が、ゲーメスト・チームよりも良かったことだけはたしかです。地形効果は予想外でしたけどね」大出が笑った。
それに応えるように、手塚も太い笑みを浮かべる。
「いずれにせよ、これで流れは山下さんのものになったぜ」
手塚の予言は的中した。
今の勝利で山下の目が覚めたのであった。
(そうだ。やはり階段積みなのだ)
山下の肉体の中に押し込められていた闘気が、再び溢れはじめる。
(挟み込みもたしかに強い。だが、俺は信じる。階段積みのほうが速い。階段積みのほうが強い)
これまで、自分が鍛錬を積んできた技術に賭けてみる——
シンプルな答えであった。
山下は、この試合で昨夜特訓した技を使うのをやめた。愛すべき階段積み五連鎖で、とことんまで挟み込みと闘ってみたくなったのだ。
切れのいい階段積み五連鎖が、つぎつぎに炸裂していく。
そこからの展開は、圧倒的であった。
山下が、四連勝を成し遂げ、見事にゲーメストAチームを撃破した時、ラオックス・コンピュータ館の窓の外には、早くも夕闇が忍び寄っていた。

§9 溜めていた男

準決勝に進出する四チームが決まった。トーナメント表の左側から、
コンパイル・チーム(森田・塚本)。
ベーマガBチーム(山下・山中)。
(勝)スーパーファミコンAチーム。
ベーマガAチーム(手塚・大出)。
いずれ劣らぬ強者たちであった。
大会のオープニングから経過すること、すでに四時間近く——。なんとも長い闘いになったものである。
これほどの長時間、集中力を維持しつづけてきただけでも、準決勝進出の四チームは、賞賛に価するのかもしれなかった。
「さあ、いよいよ準決勝! まずは第一試合、コンパイル・チームの入場だ!」
観客に疲れを感じさせぬようにという配慮からなのか、司会者はひときわ大きな声を張り上げた。
コンパイル・チームがステージに上がってくる。
先頭を歩くのは、森田ぷよ道だ。
さわやかな笑顔。健康的に日に焼けた肌の色。見るからに好青年との印象を受ける。

手塚が口を挟んだ。「この対戦で、山下さんが負けたら、もう山中の出番はなくなるんだぜ」

「大丈夫っス」

山中は、不敵な笑みを浮かべた。「山下さんは負けないっス。昨夜、俺と練習したあの技がありますから」

「あの技──？」

手塚が聞き返そうとした時、場内がものすごい歓声で包まれた。

ステージ上を見ると、ゲーメストAチーム第二の男が、山下から一本を先取している。

「おいおい、やばいぜ。山中よぉ、これでも──」

言いながら振り返ると、山中と板場は、すでに会場後方のメガドライブへと向かっていた。

「やれやれ」

手塚は腕を組み、椅子に深く座り直した。「そこまで自信があるなら、見せてもらおうじゃねぇか。〝あの技〟ってやつを、よ」

山下vsゲーメストAチーム第二の男。

その二ゲーム目がはじまった。

(ここで使うしかないか)

山下は覚悟を決めていた。

すでに山中が敗れており、自分自身も〇─一。トーナメントを勝ち上がるには、まずは二連勝してこの相手を破ってから、勝者同士の決着戦にも勝利しなければならない。

まさに絶体絶命と言ってもいい場面であった。

ここで試合の流れを変えるには、昨夜遅くまで山中と特訓して完成させた、あの技を使うしかない。

その名を、究極ぷよ奥義──

いくぞ。

決めるぞ。

──ところが。

崖っ淵にいるプレッシャーが、山下に致命的なミスを犯させた。肝心なぷよを、誤った位置に積んでしまったのである。

結果として、山下のフィールドに作られたのは、いわゆる普通の階段積み五連鎖であった。

しかも、ゲーメストの男のほうが、挟み込み五連鎖を完成させたスピードが速い。ゲーメストの男が仕掛けに点火するのに遅れること〇・二秒。山下が五連鎖をスタートさせた。

「負けちまったか──」

客席の手塚が、残念そうにつぶやいた。

赤玉二個以上のおじゃまぷよを送り合った場合、先に仕掛けを動かしたほうが、まず高い確率で勝利を握れる。わずか〇・二秒と言えども、『ぷよぷよ』で勝敗を決するには、十分すぎる時間なのである。

が──

「いや、まだわかりませんよ」

言ったのは、手塚の隣りの席に座っている細身の男であった。

胴が細い。

腕が細い。

首が細い。

眼鏡が細い。

何もかもが細い。

しかし、細いながらもその身体は、引き締まった筋肉で構成されている。

大出綾太であった。

「本当の勝負はここからです」

山下側のフィールドに、赤玉一個分のおじゃまぷよが降る。

たちまちのうちにフィールドの約半分が埋まった。

そのおじゃまぷよの上で、山下は、つぎに落ちてきた組ぷよを、くるくるとまわしはじめる。

「まわし」と呼ばれるテクニックであった。

組ぷよを回転させることによって、ぷよが地面に接着するまでの時間を引き延ばし、おじゃまぷよが降ってくるのを遅らせる技術である。

左から三列目が先に上まで積み上がってしまったほうが負けとなるのが『ぷよぷよ』のルールであるから、致死量のおじゃまぷよが発生した場合、それが降ってくるのを少しでも遅らせたほうが、わずかながらも延命できるのであった。

生き延びている間に、ひょっとしたら、相手側がゲーム・オーバーになってくれるかもしれない。その可能性に賭けて、まわしを行なうわけである。

（なんだと――？）
山下の視線の先には、ゲーメストAチーム側のフィールドがあった。
八組、計一六個のぷよが、ひとつの法則に従って積み上がっている。
その積みかたが奇妙なのであった。
ベーマガ編集部で一般的となっている必勝法「階段積み」とは、明らかにちがう。
縦一列に積まれた三個の同色ぷよの間に、別の色のぷよ一個を挟み、その挟み込まれたのと同じ色のぷよ三個を、さらにちがう色のぷよを挟みながら隣りの列に並べている。
これが「挟み込み」と呼ばれる積みかたであることを山下は知っていた。
さらに、ゲーメストAチームが、「挟み込み」を使って一回戦で勝利したことも、山下は知っている。
しかし、これほどまでに――
これほどまでに、手早く「挟み込み」を積み込むことができるものなのか。
山下の背を、ぞくりとするものが疾りぬけていった。
『ぷよぷよ』の上級者対戦では、十字ボタンを下に入れっぱなしにして、ぷよを常に高速落下させながらプレイするのが常識である。
事実、山下をはじめとする、ベーマガぷよら一番付の上位陣は、皆、十字ボタンを下に入れたままで、「階段積み」を完成させることができる。
けれども、その状態で「挟み込み」を積み込むのは、おそらくそう簡単にはできないはずだ。
逆に、ゲーメストAチームの男たちにしてみれば、このスピードで「挟み込み」はできても、「階段積み」を作ることは困難なのではないか。
技術を習得するとは、そういうことなのだ、と山下は思う。
『ぷよぷよ』にはさまざまな戦法が存在するが、「勝つ」ということを前提にした場合、闘いかたは何種類かに限定されてくる。
その中からベーマガ軍団が選択したのが「階段積み」であり、ゲーメスト・チームが選択したのが「挟み込み」だったのだ。
両編集部では、勝つことだけを目的に、そのひとつの技術をひたすら磨き込んできた。もしも色気をだして、さまざまな技術に手をだしていたら、今ほどその技を使いこなせていたかどうかは疑問である。
たったひとつであっても、徹底的に鍛え上げられた技術を身につけている人間は強い。
そういう観点からすると、ベーマガ軍団とゲーメスト・チームは、同じ種類の人間なのかもしれなかった。
そして、迎えたこの対決。
階段積みが強いのか。
それとも、挟み込みが強いのか。
両者が、ひとつのモニターの中で、磨き上げられた技術をぶつけ合おうとしていた。
が、しかし。
〇―二。
山中は、じつにあっけなく敗れ去ったのであった。
一回戦から通じて、これで四連敗。どうにも技の切れが悪い。やっていることがすべて裏目、裏目にでているような印象を受ける。
山下の試合を見ることなく、山中は観客席へと戻っていった。
そのあまりにふがいない闘いぶりに、手塚が声を荒げる。
「山中よぉ、セメント・タッグの一員にしては、情けねぇな。ベーマガぷよら一番付二位が泣くぜ」
それに対して、山中は何かを答えようとしたが、あと一歩のところで思いとどまり、別の言葉にすり替えた。
「すみませんでした」
「たしかにあの挟み込みは強いぜ。しかしなぁ、もうちょっと粘ってくれてもいいんじゃねぇか」
なおもつづく手塚の追求に、呑込みかけていた言葉が、山中の口をついてでる。
「ですが――」
「――」
「溜めていたんス」
「溜めていたって、何を？」
その問いには答えずに、山中は別の話を切りだした。
「ところで、板場さん、ちょっと付き合ってほしいんスが」
「いいけど、何に付き合えっていうんだい？」すでに一回戦で敗退していた〝サイJAXSもどき〟の板場が、怪訝そうな顔をする。
「つぎの試合のための練習ッス。うしろに置いてあるメガドライブを使って、俺と対戦してください」
「ちょっと待て」

この二人――ベーマガAチームの戦いかたは、山下と山中のベーマガBチームとは、根本的に異なっていたのである。
山下・山中は、対戦相手に勝つことだけが目的のセメント・プレイを良しとしていた。それに対して、手塚・大出は、試合に勝つことはもちろんだが、その中で「いかに魅せるか」という点に重きを置いていたのである。対戦相手だけではなく、観客とも勝負をしていた、と言っていいだろう。
この一回戦で、両チームが使った技を比べてみれば、それは一目瞭然であった。
山下・山中は、ひたすら階段積みの五連鎖。
一方の手塚・大出は、八連鎖、六連鎖、六連鎖全消し、折り返しの八連鎖。
あまりにも対照的なこの二チームが、同じベーマガ代表に所属していることが不思議ですらあった。
「さてと、一回戦が終わったわけだが、大出よぉ、俺たちの優勝確率は、どんなもんだと思う?」手塚が尋ねた。
「ひととおりのチームを見たかぎり、こちらのブロックでは、決勝までは残れそうな気がしますね。だから五〇パーセント以上、ってところですか」
「同感だな」
「大変なのは、山下さんたちのチームでしょ。向こうのブロックでは、決勝にでてくるまでがひと苦労だと思いますよ。森田さん率いるコンパイル・チームがいるし、それにもう一チーム――」
「ほう――。大出も気づいていたか」
「ええ。山下さんたちがつぎの試合で対戦する、あの二人――。相当な腕の持ち主ですね。〝本物のぷよらー〟と言ってもいいんじゃないですか」
「山下さんもクジ運が悪かったよな。優勝するには、あのチーム、コンパイル、そして俺たちに三連勝しなけりゃならないんだから」
「ベーマガ・チーム同士での決勝戦はできますかね?」
「さあな。ま、つぎの試合をゆっくりと見せてもらおうぜ。場合によっては、この試合で勝ったほうが、俺たちの決勝の相手になる可能性だってあるわけだからな」
手塚の言葉が途切れるのとほぼ同時に、二回戦の第二試合がはじまろうとしていた。
司会者が、山下・山中の相手となるチーム――すなわち、手塚と大出が〝本物のぷよらー〟と認めたチームの名前をコールする。
「それでは、ゲーメストAチームさんの入場です!」

§8 まわし

観衆の期待が高まっていくのが、山下にはわかった。
突き刺すような視線が、ベーマガBチームの山下と山中、さらにはゲーメストAチームの二人に注がれている。
一回戦を振り返ってみると、コンパイル・チーム、ベーマガAチーム、ベーマガBチーム、そしてゲーメストAチームの四チームが、他のチームに比べて圧倒的な短時間で試合に勝利していた。
そのうちの二チームが、いよいよ直接対決に臨もうとしているのだ。
はたして、どれだけ高度なテクニックの応酬を見せてくれるのか。
場内にいた観客はもちろん、試合を行なう山下自身も楽しみでならなかった。
二回戦、第二試合。ベーマガBチームvsゲーメストAチーム。
ベーマガBチーム側のプレイヤー・シートには、黄色いTシャツを着た、スポーツ刈りの男が座っていた。
肌の色が、透きとおるように白い。
ベーマガBチームの先鋒、ぷよらー番付二位の山中直樹である。
一回戦の対テクノポリス戦では、山中は〇―二でまさかの敗北を喫していた。その後に山下が四連勝したからよかったようなものの、もしもベーマガBチームが一回戦敗退となっていたら、山中の責任は後々まで追求されていたはずである。
(今回は勝ってくれるだろう)
会場内にいるベーマガ関係者の誰もが、そう信じながら山中の闘いを見つめていた。
「それでは準備はよろしいですか。レディーッ、ゴーッ!」司会者が叫んだ。
試合開始である。
山中と、その相手となるゲーメストAチームの男が、落ちてくる組ぷよを、それぞれ最適と思われる場所へ積み込んでいく。
七組目、八組目――
それだけの組ぷよが落ちてきたところで、試合を眺めていた山下の顔から、さっと血の気がひいた。
「な――」
叫びそうになった声を、必死に押しとどめた。

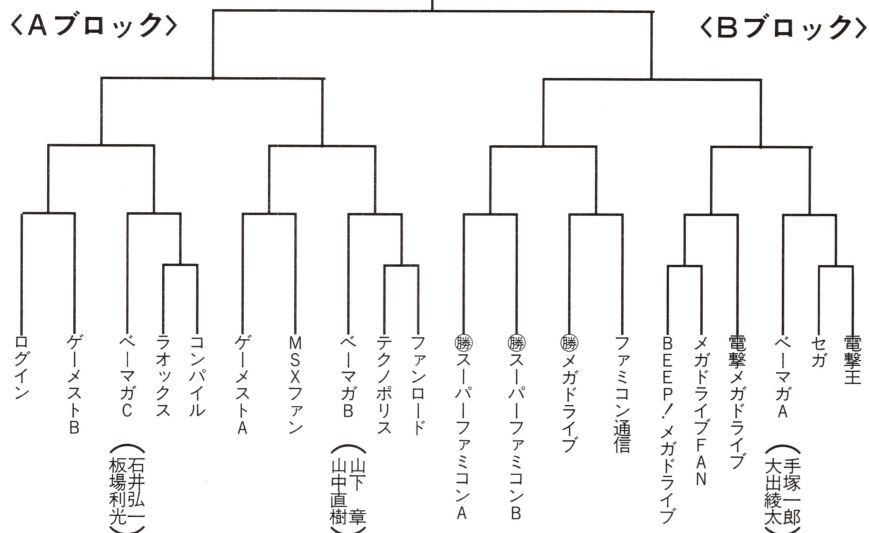
「わかってますって」
眼鏡の奥で、大出の瞳が鋭い光を放った。
試合が開始された。
それから三五秒後。
場内が、これまでのどの試合よりも、大きな歓声で包まれることになる。
大出が、華麗なる技を披露したのであった。
六連鎖全消し――
名付けるならば、そのようになるだろう。
六連鎖を終えた後、画面上にひとつのぷよも残らないようにすべて消す。そういう技である。
言葉にするのは簡単だが、実際にその技を行なうのは、困難を極める。
なによりも、配牌の運に、大きく左右される。全消しというのは、たとえ仕掛けが完成していたとしても、それを作動させる組ぷよが、すぐさま落ちてきてくれないことには成功しない。さらに、その組ぷよのうちのひとつの色ぷよが、連鎖後に余ってしまうようでは、全消しとはならない。
相手に赤玉を送り込めるだけの連鎖で、なおかつ全消しを成功させるには、かなりの高度な技術と、相当の強運を必要とするのである。
「魅せてくれるじゃねぇか」
観戦していた手塚が、満足そうな笑みを浮かべた。
手塚には、わかっていたのである。
大出の六連鎖全消しが、単なる偶然の産物ではないということが。
かぎりなく可能性を追求した結果、生まれたものであるということが。
今の試合、大出は四連鎖を組んだ時点で、すでに四連鎖全消しの仕掛けを完成させていた。相手側フィールドの左から三列目が積み上がっていた状態を考えると、あとは、点火する色が落ちてくれれば、それで目的どおりの全消しをして、試合は終わっていたはずである。
しかし、その色が落ちてはこなかった。そこで大出は、手早く方針を変更することにした。
五連鎖全消しに、である。
ところが、落ちてくる組ぷよをどう利用しても、五連鎖全消しの仕掛けを完成できそうにない。
そこで、さらにもう一度、方針の変更を図る。
新たなる目標は、六連鎖全消しだ。
たとえるならば、麻雀における「回し打ち」のような作業を、大出は行なっていたのであった。そのように、二度の目標変更を経て、ようやく披露できたのが、今の六連鎖全消しなのである。
「『とこぷよ』と同じく、『ふたぷよ』にも全消しボーナスというのをつけてほしいですよねぇ。せめて三九〇点もらえれば、赤玉が一個増えたのに」
そう言って、大出は唇を尖らせた。
あと何点多ければ、赤玉が一つ増えるのか――落下ボーナスも考えに入れなければいけないから、誰にでも瞬時に即答できるようなことではない。おじゃまぷよ算二段を所持する者ならではの台詞である。
つづく二ゲーム目。
大出が繰りだしたのは、「折り返し」という高度な技を織り混ぜた八連鎖であった。
「この連鎖は、四八九八〇点。落下ボーナスを加えて、赤玉が一三個、大ぷよが一個、小ぷよが五個、ってとこですか」
例によって、まだ連鎖の途中で、どれだけの量のおじゃまぷよが発生するのかを言い当ててみせる。
手塚、二―〇。大出、二―〇。
ベーマガAチームの完勝であった。
大きく沸く場内。
「ブラボー!」
「最高だぜっ!」
「君たちには、誰も勝てないィィ!」
試合を終えて、自分の席に戻ろうとする手塚と大出に、観客から嵐のような拍手が贈られた。
それに応えるように、軽く手を振りながら、席に着く二人。
「ま、俺たちらしい試合ができたよな」と、手塚。
「最後の試合、本当は、もう一連鎖のばしたかったんですけどね」大出は不満気だ。
「おう、そういう向上心はいいねぇ。勝負なんてのは、観客を沸かせてナンボのものだからな」手塚が笑った。
そうなのである。

二連鎖、三連鎖。
それだけの仕掛けを手際よく積み込んでいく。
四連鎖、五連鎖。
ここまでの仕掛けができれば、あとは作動させれば勝ちである。
が、手塚は積み込むことをやめなかった。
六連鎖。
やめない。
七連鎖。
まだやめない。
八連鎖。
ちらりと相手のフィールドに視線を送ると、ようやく点火ポイントに、色ぷよを落とした。
連鎖がはじまる。
二連鎖、三連鎖、四連鎖……。ぷよよん、という軽快な効果音と共に、つぎつぎと仕掛けられたぷよたちが消えていく。
その時――まだ連鎖が行なわれている途中で、試合を見守っていた大出がぼそりとつぶやいた。
「この連鎖は、四五七二〇点ですね。ということは、落下ボーナスを入れて、赤玉が二一個、大ぷよが四個、小ぷよが一個、ってところですか」
六連鎖、七連鎖、八連鎖。
連鎖が終わった。
電撃王側の画面の上部に、ずらりと六個の赤玉が並ぶ。
赤玉六個以上の予告ぷよは、両面には表示されない。よって、大出が言った「赤玉二一個、大ぷよ四個、小ぷよ一個」のおじゃまぷよが、本当に発生したのかどうかは不明である。
山のようにおじゃまぷよが降っていった。
一度。
二度。
電撃王側のフィールドが、透明のおじゃまぷよで埋め尽くされた。
手塚が一ゲームを先取したのであった。
つづく二ゲーム目。
再び、手塚の早積みが火を噴く。
今度は、六連鎖であった。
「一〇四六〇点ですね。ということは、落下ボーナスを加えて、赤玉五個、小ぷよ一個、よって教祖さまの勝ちです」と、大出。
連鎖が終わり、電撃王側フィールドの上部に、予告ぷよが並んだ。
その内訳は、赤玉五個、小ぷよ一個――大出が連鎖の途中で予想したのと、寸分たがわぬ数の予告ぷよである。
「さすがだね、大出。おまえの計算の速さには舌を巻くぜ」
相手のフィールドに降っていくおじゃまぷよを眺めながら、手塚が感心するように言った。
それに対して、
「いやー、まだまだですよ、教祖さま」
照れているのか、大出は、人差し指で鼻の下をこする。「まだ僕はおじゃまぷよ算の二段ですからね。先は長いです」
おじゃまぷよ算。
積み上がっている仕掛けを動かすと、何点になるのか。そして、何個のおじゃまぷよが発生するのか――それを瞬時に計算する算術のことである。
計算する速度と、正確さによって、おじゃまぷよ算には段位が認定される。
大出は、その二段であった。
むろん、誰にでも真似のできるようなものではない。
おじゃまぷよ算の達人になると、その時々の局面で、今、ここで仕掛けを作動させると、どれだけのおじゃまぷよがどのようなタイミングで降り、それに対する相手側からの反撃がどうであるから、勝負の決着がどのように着くのか、というところまでを完璧に読み切ることができるという。
まるで将棋やオセロの有段者のごとき能力を、『ぷよぷよ』というゲームにおいて発揮できる人間――それが、おじゃまぷよ算を極めた者たちなのである。
二ゲームを連取して勝利を決めた手塚に代わって、おじゃまぷよ算二段の大出が、プレイヤー・シートに座った。
「大出、俺たちのチームの闘いかたはわかってるよな」手塚が訊いた。
「ええ」
「ただ勝つだけじゃ駄目だぜ」

いたと言えるのである。
しかし。
たしかに有利なポジションではあったが、必ずしもそれが幸運につながるとはかぎらない。
先ほどのベーマガCチーム――「サイJAXSもどき」のことである。
トーナメント一回戦で、ベーマガCチームの相手となっていたのが、予選A組の勝者であった。
その予選A組というのが、この大会の第一試合――すなわち、コンパイル・チームvsラオックス・チームだったのである。
こうした組み合わせになった時点で、ベーマガCチームは、なかば一回戦敗退が決まっていたと言っても過言ではないだろう。
それほど、この日のコンパイル・チームのエース・森田の強さは、圧倒的なものであったのだ。
事実、ラオックス・チームを一方的に叩き潰し、ベーマガCチームをも、わずかな時間で完膚なきまでに撃破していた。
森田の存在が、幸運であったはずのベーマガCチームを、奈落の底へと突き落としたのであった。
試合に敗れ、観客席に戻ってきたベーマガCチームの石井が、うわ言のようにつぶやいた。
「本物でしたよ――森田さんは――。あそこまで技がきれるとは――」
焦点の定まらない視線を、他のベーマガ軍団が座っている方向へと向けている。
「うちの上位陣四人も確かに強い――だが、森田さんも、まちがいなく強い――。両者がぶつかり合ったら、どうなるのか――僕には想像がつかない――」

§7 おじゃまぷよ算

一回戦の試合が、つぎつぎと行なわれていった。
トーナメント表の左側の対戦から順に、すでに、七試合目までを消化していた。
テクノポリス・チームを相手にしたベーマガBチーム――山下と山中による「YYセメント・タッグ」は、山中がストレート負けするという波乱はあったものの、山下が無難に連勝し、二回戦への進出を決めていた。
そして迎えた、一回戦最後の試合。
ベーマガAチームvs電撃王。
手塚〝教祖さま〟一郎、出陣のときである。
すでにベーマガAチームの二人は、試合が行なわれるステージ上に移動していた。
「これでひととおりのチームを見ることができたってわけか。各出版社の代表というだけあって、まあ、なかなかのメンツがそろったもんだぜ」と、手塚。
「電撃王チームは、予選にでてますからね。最後にプレイを披露するのが、僕らのチームってわけですか」
答えたのは、細身の男であった。
胴が細い。
腕が細い。
首が細い。
眼鏡が細い。
何もかもが細い。
いや、よく見ると――
細いながらもその身体は、引き締まった筋肉で構成されていた。
特に、手首から肘にかけてが凄い。メガドライブのパッドを操作することによって、鍛え上げられた筋肉である。
大出綾太であった。
その肩を手塚が叩く。
「大出よぉ、トリをつとめるからには、生半可なプレイじゃ許されねえぜ」
「わかってますって、教祖さま。ベーマガAチームの華麗なところを魅せればいいんですね」
「おうよ。まずは俺からいくぜ」
威勢よく手塚が、プレイヤー・シートに着いた。
それだけで場内にざわめきが起きる。あれが手塚一郎だ、あの人がぷよ教祖だ、という声が、さまざまな場所から聴こえた。
ぷよぷよファンの間での手塚の知名度は、絶大なのであった。
試合がはじまった。
手塚が積む。

とえ勝利をおさめたとしても、予選を行なわない他のチームとくらべて、優勝までに一試合多く闘うことになる。
予選に出場すること自体が、大きなハンディとなるのであった。
幸い、ベーマガ代表の三チームは、その予選組の中には選ばれなかった。
いや、それどころか。
トーナメントの一回戦において、ベーマガ代表三チームそれぞれの相手となっているのは、いずれも予選を勝ち抜いてきたチームだったのである。
これは、ベーマガ軍団にとって、じつに幸運なことと言えた。
なぜならば、自分が試合をする前に、その対戦相手の闘いぶりを予選で見ておくことができるからだ。
『ぷよぷよ』に限らず、対戦型のゲームでは、まったく未知の人間を相手にするのと、ある程度闘いかたがわかっている人間を相手にするのとでは、精神的に天と地ほども異なる。
仮に自分よりも技術が遥かに劣る相手であったとしても、その人物に関する情報が皆無の場合、闘いには大きな不安がつきまとう。
どのくらいの力量を持った人間なのか。
自分よりも強いのか。弱いのか。
どのような戦法を使ってくるのか。
そうしたプレッシャーが、未知の相手に相対したプレイヤーを、頭上から押し潰すかのごとく襲いかかってくる。それを克服して、自分の実力を発揮できた者が、一歩有利に勝負を進めることができるのだ。
ところが、この場合——
ベーマガ代表の三チームは、予選を観戦することによって、一回戦での対戦相手に関する予備知識を得ることができた。
一度その闘いぶりを見ておけば、相手の力量についてのおおよその見当はつく。
ぷよを落下させるスピード。
積みかたの効率の良さ。
ぷよの回転方向。
そのようなことが、相手の実力を見極めるポイントとなる。
それらを予選でチェックしておけば、未知の相手と闘う時のプレッシャーは、確実に軽減される。だから、ベーマガ軍団は、トーナメントの組み合わせにおいて、恵まれて

だが、山下は決してそのようなことはしなかった。したとしても、それは番付戦以外の時であった。
番付のかかった勝負で、「遊んで」みて、その結果負けたとしたら、どうするというのか——
勝てる相手には、徹底的に勝つ。
もう二度とこの人には挑戦したくないと思わせるくらい、辛い思い出をたたき込む。
そういう闘いを繰り返して、三位という番付にまで昇りつめてきたのだ。
そして、今——
森田ぷよ道という男が、自分と同じ闘いかたを、この大会で実行しようとしている。
敗れたラオックス・チームは、そのプレイぶりから推測するに、おそらくあまり『ぷよぷよ』をやったことがなかったのであろう。
それでも森田は、手を抜かなかった。
完膚なきまでに、たたきのめした。
そう。
優勝という大目標があるこの場では、どれだけ一方的な勝ちかたをしようとも、他人からとやかく言われることはないのだ。
獅子は一兎を倒す時でも全力を尽くす——
そのような言葉をもって、あらゆるワンサイド・ゲームが、正当化されてしまうのだ。
山下は、それがうれしくてたまらなかった。
コンパイル・チームの二戦目の相手となったのは、ベーマガCチーム——すなわち「サイJAXSもどき」であった。
「サイJAXSもどき」といえども、ベーマガぷよら一番付五位の石井が加わっている。
一筋縄にはいかない相手のはずである。
しかし、勝負はわずかな時間でついていた。
先におじゃまぷよを送り込んだのは、石井であった。
森田が五連鎖を完成させないうちに、その仕掛けを潰してしまおうと考えたのだ。
森田のフィールドに三段分のおじゃまぷよが降り、たしかに仕掛けはその下に埋まってしまったかのように見えた。
しかし、恐るべきは、森田ぷよ道である。その降ってきたおじゃまぷよを利用して、瞬く間に新たな五連鎖を組み上げたのだ。
「むぅ——」森田の鮮やかな積み込み技術を見せられた山下は、思わずうなっていた。
赤玉二個分のおじゃまぷよが、二回に分けて石井側のフィールドに降っていく。
「ば、ばかな——」
石井の唇が歪み、そのままの形で固まっていた。
森田のセメント・プレイが、石井たちベーマガCチームを短時間で葬り去ったのであった。
試合を終えて、またも静かに立ち上がる森田。
ゲーム・オーバーの表示がでている画面に、眼鏡の奥から、やわらかな視線を送っている。
こころなしか、その口元が緩んでいるように見えた。
健康的に日に焼けた男であった。
見るからに好青年、との印象を受ける。
だが、山下は見逃さなかった。
森田の背後に存在する、触れただけで肌が斬り裂かれそうな大気の流れを。
ゆらり。
闘いの中に身を置く者のみが身体から発する、独特の圧力であった。
闘気、であった。

§6 トーナメント表

あらためてトーナメント表の組み合わせを見直してみると、ひとつ気づくことがあった。
ベーマガ代表の三チームが、極めて恵まれたポジションにいる、ということである。
今回、大会に参加しているのは、総勢二〇チーム。
もしも平等な条件でトーナメント戦を行なおうとするなら、その参加チーム数は、二、四、八、一六、三二……といった二の乗数でなければならない。
しかし、二〇チームの場合は——一六チームによるトーナメントを組もうとするのであれば、四チームがあぶれることになる。
そこで、主催者側が用意した方法は、トーナメント戦の前に、八チームを抽選で選びだし、計四試合の予選を行なわせる、というものであった。
予選で負けたチームは、もちろんトーナメントに出場することはできない。また、た

§5 森田ぷよ道

勝負は一分と少々でついていた。

大きくどよめく場内。

しかし、勝負を制した男は無表情のまま、何事もなかったかのように、静かに立ち上がった。

試合が終わった画面に、眼鏡の奥から、やわらかな視線を送っている。

健康的に日に焼けた男であった。

見るからに好青年との印象を受ける。

森田ぷよ道であった。

『ぷよぷよ』のゲーム・デザイナーであり、「ぷよキング」とも呼ばれる、コンパイル・チームのエース——森田を簡単に紹介するならば、そのようになろう。

全国のぷよらーの間でも、森田のぷよ技術は、この上ない高みに達していると噂されていた。

その森田が、多くの観衆の前で、試合をして、圧倒的な強さで勝ったのだ。

編集部対抗ぷよぷよ大会のオープニングを飾る、第一戦でのことである。

相手は、ゲスト出演のラオックス・チーム。

森田のそれは、高速に五連鎖を作って、赤玉二個を送り込むといった、まったく遊びのない戦いかたであった。ただひたすら、相手を潰すことが目的の、がちんこ（真剣勝負）プレイである。

それを見た山下は、うれしくて、歓喜の声を洩らしそうになった。

（会場を提供してくれたラオックス相手に、ここまで遠慮のないプレイをするとはね。森田さんは、本気だってことか——）

知らず知らずのうちに、山下の唇の端が大きく吊り上がっていた。

この大会のルールは、一チームを構成する二名が、それぞれ試合を行ない、二人とも勝てば、そのチームは勝ち抜け。一人が勝ち、一人が負けたら、両チームの勝者同士で決着戦を行なう、というものである。

個々の試合で勝負を決める方法は、三セットマッチ——すなわち、二勝先取したほうが勝ち、という形式であった。

森田ほどの実力者であれば、わざと相手に一勝させておいて、一対一のイーブンから最後のセットを取る、といった戦いかたも、決して難しいことではない。とくに相手のぷよレベルが、さほど高くない場合、そのような戦いかたをして、場を盛り上げる上級者も少なからず存在する。

だが、森田は、そうしなかった。

自分の持ちうる技術を惜しむことなくつぎ込み、大会第一戦でスーパープレイを披露したのだ。

結果、勝負は一分とちょっとでついていた。

それを見て、山下は口元に笑みを浮かべたのであった。

うれしくて仕方がなかったのである。

自分と同じ種類の闘いを望む者が、ここにもいたことが。

がちんこ。

セメント。

シュート。

プロレスの世界に、そのような隠語がある。

どれも同じ意味で、レスラーが、プロレスにおける「暗黙の了解」を守らず、真剣に行なう勝負のことを言う。

観客を沸かすことが目的で、真剣にやる試合ではない。

相手を潰せるかどうか——その一点において真剣なやりとりをする闘い、ということである。

結果として、腕の骨を折られてマットに這いつくばるレスラーもいる。また、そのような危険な試合を続行させるわけにはいかないと、団体側が何らかの方法で試合を中止させてしまう場合もある。

山下が望んでいたのも、そうしたレベルの闘いなのであった。

遊びや魅せる要素の入り込む余地がなく、勝つことこそすべて——そういう闘いなのであった。

編集部で『ぷよぷよ』の番付公式戦を行なっている時——

ただひたすら赤玉二個を、最短時間で相手側に送り込もうとする山下のプレイは、「おもしろみがない」「美しくない」などと非難されることがあった。

というのも、番付の上位陣には、赤玉をどれだけ多く送れるか、あるいは、どのような複雑な積みかたができるか、など、勝つこと以外の目的を持ったプレイを試す者が多かったからだ。

よ』をやりつづけ、参加者が全員、体調を崩した。
それほどまでに時間を費やし、それほどまでにぷよ技術の体系化につとめてきたベーマガ・チームが、そう簡単に敗れるとは、手塚には考えにくかった。
もしもベーマガ・チームの前に立ちはだかってくるとすれば、それはコンパイル・チームが最右翼であろう。
『ぷよぷよ』の開発元であるコンパイルのチームには、恐ろしく技の切れる森田ぷよ道という男がいる。
森田は、『ぷよぷよ』のゲーム・デザイナーであった。開発途中から『ぷよ』をやりつづけているのであるから、そのぷよ技術は、信じがたいほど高いレベルにまで達している。
仮に森田がベーマガぷよらー番付に挑戦してきたなら、一体どのあたりにランクづけされるのか。圧倒的な実力をもって一位の座につくのか、それとも――。この大会をつうじて、その答えがだされるのかもしれなかった。
(問題は、だ)
手塚の思考の隅に、引っかかるものがあった。
(他の編集部に、どれだけ本物のぷよらーがいるかってことだ)
『ぷよぷよ』をプレイする人を、「ぷよらー」と呼ぶ。
〝本物のぷよらー〟とは、『ぷよぷよ』の酸いも甘いも心得て、ある一線を超えたプレイができる者のことを指す。
他の編集部の『ぷよぷよ』の技術レベルがはたしてどれほどのものなのか、手塚には想像もつかない。
しかし、これだけの人間が参加してくれば、なかには、いるはずである。
どうすれば最速で赤玉二個を送れるのかを研究しつづけた者が。
相手を短時間で「ばたんきゅー」させるための特訓に、歯を食いしばりながら耐えてきた者が。
ベーマガ編集部でもっとも基本的な戦法に「階段積み」と呼ばれるものがあるのだが、ひょっとしたら、他の編集部では、これまでに手塚の見たこともないような技術体系が確立されているかもしれなかった。
そうしたさまざまな考えを巡らしているうちに、手塚の唇には、太い笑みが浮かんできた。
(楽しくなってきそうだぜ、おい)
これからはじまる闘いのことを考えると、無邪気な子供のごとく胸がときめいている自分に、手塚は気づいた。
その意識が、視線の向けられているトーナメント表へと戻る。
手塚と大出が組んでいるベーマガAチームは、Bブロックにエントリーされていた。
対して、山下と山中によるベーマガBチームは、Aブロック。
石井と板場が組む「サイJAXSもどき」のベーマガCチームも、Aブロックである。
(うまい具合いに分かれたもんだな)
腕を組みながら、手塚はうんうんと首を二度、三度振っていた。
この組み合わせならば、山下と約束した決勝でのベーマガAチームvsベーマガBチーム戦も可能である。もちろん、互いが勝ち抜いていければの話ではあるが。
手塚が要注意と考えていたコンパイル・チームは、山下たちと同じAブロックにエントリーされていた。
山下チーム、サイJAXSもどき、コンパイル・チーム――予備知識のある三チームは、すべて自分とは逆のAブロックにいることになる。
「ちぇっ。山下さんチームも、コンパイル・チームも別ブロックか」
嘘とも本気ともつかぬ調子で、手塚がつぶやいた。
それに対して敏感に反応したのは、隣りの席に座っていた山下であった。
「油断するな――。〝やる〟のは、おそらく俺たちだけではないはずだ」
やる。『ぷよぷよ』で、あるレベル以上の極めたプレイができる――そういう意味である。
山下の目が、厳しくなった。
唇が、きゅっと結ばれた。
ゆらり、と山下の周りの空気が揺れたように見えた。
「わかってますって。このメンツの顔つきを見てれば――ね」手塚が答えた。
その肉の中から、何かが外へ向かって弾けだそうとしている。
ゆらり。
いつの間にか手塚も、周囲に山下と似たような不思議な空気の流れをまとっていた。
闘いの中に身を置く者が発する、独特の圧力であった。
闘気、であった。

しかし、他の編集部という外敵に向かうことになった今、自然と彼らの間には、固い結束が生まれていたのである。

§4 闘気

「それでは、このトーナメント表にしたがって、大会を開始致します」
マイクを持った司会者が、高らかに開会を宣言した。
張りつめていた場内の空気が、さらに緊張の度合を増したかのようであった。
これから闘おうとする者たちの熱気が、互いに絡み合い、融合をはじめ、場内から弾けださんばかりに膨張しつづけている——。
そんな感じであった。
最後列に近い座席に座っていた手塚は、その熱気の動きを、はっきりと肌で感じ取っていた。
と同時に、びりびりと痺れるような感覚が、手塚の背筋を駆け昇っていく。
にやり。
手塚の唇の端が、ゆるく吊り上がった。
(幸せだぜい、俺はよぉ——)
周囲の誰も気づかないところで、手塚の身体が小刻みに震えていた。
歓びの震え、であった。
——ついに、『ぷよぷよ』が、これほど立派な大会を開けるまでになったのだ。
はじめに、ファミコンのディスク版として登場した頃は、誰も見向きもしてくれなかった。
『テトリス』『コラムス』『サンリオカーニバル』——似たようなゲームがいくつもあったからだ。
それを、俺が説いてきた。
『ぷよぷよ』のおもしろさは、それらのゲームとは、またひと味ちがうのだ、と。
じつは『ぷよぷよ』には、奥深いゲーム性があるのだよ、と。
そうした布教活動が、どれだけ現在の『ぷよぷよ』のヒットに貢献できたのかはわからない。
けれども、俺は満足なのである。
自分の見いだしたゲームが、こんなにも多くの人々から愛してもらえるなんて。微々たるものかもしれないが、『ぷよぷよ』というゲームを育てるのに協力できたのだ。そんな満足感もある。
そして、俺はこれから、その愛したゲームの闘いに、身を投じようとしている。
これほど至福の瞬間があるだろうか——
手塚の目の奥に、嬉々とした光が宿っていた。
「負けるわけにはいかんぜよ」
ぼそりとつぶやいた。
先刻から、手塚の視線は、ある一点に固定されている。
視線を追っていくと——
ホワイト・ボードがあった。
会社の会議室などに置かれているのと同じタイプのものだ。
そこには、これから行なわれるぷよぷよ大会のトーナメント表が書かれていた。
全二〇チーム。
その闘いの組み合わせを、主催者側が抽選で決めたトーナメント表である。
ベーマガ代表の二チームが、どのような組み合わせになるのか。手塚の関心は、そこにあった。
たとえば、一回戦でいきなりベーマガAチームとベーマガBチームがあたることになれば、それはベーマガ代表にとって、まちがいなく大きな損失となろう。トーナメントで上位に残れるだけの実力を持ったチームの一つが、一回戦で姿を消すことになってしまうからだ——。
もしも、手塚がこの考えを声にだして他人に伝えたならば、なんと自信過剰な奴だ、と思われたにちがいない。
しかし手塚は、己の考えを訂正するつもりはなかった。
自分たちベーマガ代表チームは、それだけのことをやってきた、との自負があったからである。
電波新聞社の裏のラーメン屋「遊々」で、階段積みをする時に三—一積みと二—二積みのどちらの効率がいいか、激論を交わし、周囲から冷たい目で見られたこともあった。番付に挑戦する公式戦を繰り返したため、その月の原稿をおとしてしまい、貧困にあえいだライターもいた。
一年前の温泉慰安旅行では、のんびりと身体を休めるどころか、夜を徹して『ぷよぷ

代表選出会議が行なわれた日から数日後――すなわち、ぷよぷよ大会の前日。
山下と手塚は、ある覚悟を決めて、編集部へと向かっていた。
たとえそれが、往生際が悪いと思われようとも、ベーマガの編集を担当している「編さん」の顔を見たら、こう直訴するつもりだった。
「ぷよぷよ大会出場者を決定するリーグ戦をやらせてください」――と。
ところが、顔を合わせるなり編さんが口にした言葉は、予想外のものであった。
「今日、コンパイルから電話があってね。明日の大会は、各編集部から何チームが出場してもいいそうだよ」
結局、再度の協議の末、以下の三チームが、ベーマガを代表してぷよぷよ大会に出場することになった。
ベーマガAチーム。手塚一郎、大出綾太。別名「講師コンビ」。
ベーマガ誌上で「ぷよぷよ虎の穴」「とことんぷよぷよ」という連載をつづけてきた二人である。「ぷよ道」を読者に説いてきたからには、負けるわけにはいかない。絶対に勝つ。勝たねばならない。そうした宿命を背負ったチームである。
ベーマガBチーム。山下　章、山中直樹。別名「YYセメント・タッグ」。
真剣勝負（セメント・マッチ）での勝利に対する貪欲さは、右にでる者がいないと言われている二人のチームである。勝つためには、赤玉二個ちょうどを高速で相手に送り込むといった、情け容赦のないプレイも辞さない。
そして、ベーマガCチーム。仲　みゆき、板場利光。別名「サイJAXS」。
ベーマガぷよらー番付の最下位に位置する仲　みゆきと、まだデビュー前の新弟子・板場利光によるコンビである。その名も「サイJAXS（最弱っす）」。ベーマガ編集部では、最も弱いチームとされる。しかし、仕事の都合で仲　みゆきが出場できなくなったため、代打として番付五位の石井弘一が、このチームに加わることになった。結果として、「最弱っす」ではなく、「サイJAXSもどき」になってしまったのが、なんとも残念なところではあるが。
以上の三チーム、計六人が、この日、ラオックスのイベント・ホールに集まったのであった。
目的はただひとつ、編集部対抗ぷよぷよ大会で、最強の座を勝ち取ることである。
「〝教祖さま〟、みんなのコンディションはどうだい」遅れて会場入りした山下が尋ねた。
「上々ですぜ。さっきも大出が、スケルトンT相手に一二連鎖を決めたところですよ」
答えた手塚は、視線を会場の後方に向けた。
そこには、『ぷよぷよ』のささったメガドライブと、それに接続されたモニターが、五組ほど置かれていた。
大会が開始される前、参加者たちが腕ならしをできるようにと、主催者側が用意しておいたセットである。それを使って大出が一二連鎖を披露したのだ。
そのプレイを見ていた他の編集部の人間は、はたしてどのような反応を示したのだろう。
驚嘆の声をあげたのか。
それとも、一二連鎖など当たり前とでも言いたげに、鼻で笑ったのか。
そんなことを考えていた山下に、今度は手塚が問いかけた。
「山下さんのほうは、どうなんですかい」
「どう、というと」
「こいつの具合いですよ」言いながら手塚は、ジョイパッドを操作するような手つきをしてみせた。
「ああ――。昨日はちょっと遅くまでやっていたがね」
「ほう」
「それなりの準備はしてきたよ。〝教祖さま〟に負けないようにね」
言った後、山下はちらりと山中に目配せを送った。
にやりと笑みを返す山中。
意味深な目配せ。そして、意味深な微笑であった。
「まあ、とにかく――」ベーマガ代表メンバーの中央に立つと、山下は、ゆっくりと、そして、はっきりとした口調で言った。
「俺たちが、この日のためにどれだけのことをやってきたのか。もう一度、思い返してほしい。俺たちは、勝たねばならぬのだ――」
固い決意のこもった声であった。
ほかの五人が、黙ってうなずく。
「山下さん、決勝で会いましょうぜ。ベーマガ・チーム同士の闘いで、この大会を締めくくるってのは、どうですかぁ――」
語尾の「かぁ」の部分を強調するように、手塚が言う。
「応援させていただきます、押忍」謙虚な発言をしたのは、板場である。
六人の囲んでいる空間が、不思議な熱気を帯びていた。
そこにいるのは、普段は、番付を賭けて闘い合う、ライバル関係にある六人であった。

そうした原稿がコンパイルの目にとまり、それがメガドライブ版発売の動機のひとつになった、というのは、いまや、ぷよファンたちの間では有名な話である。
今、こうして『ぷよぷよ』を各種ゲーム機、パソコン、そしてゲーム・センターでプレイできるのは、手塚の努力があってこそなのかもしれなかった。
だからこそ、ぷよファンたちは手塚のことを、感謝の念をこめて〝教祖さま〟と呼んでいるのである。
その手塚が、山下を出迎えた。
出版社対抗ぷよぷよ大会の会場でのことである。
「もうみんな集まってますぜ」
手塚のその言葉に導かれるかのように、四人の男が山下の前に姿を現わした。
大出綾太。
山中直樹。
石井弘一。
板場利光。
この日のぷよぷよ大会に参加する、マイコンBASICマガジン――通称「ベーマガ」代表の戦士たちであった。
大会を取り仕切っているコンパイルから当初送られてきたリリースでは、各編集部からの参加は、二人一組の一チームずつ、ということになっていた。
当然のごとく、ぷよマニアがそろっているベーマガ編集部では、誰が出場するのか、ということで激しい議論が交わされることになる。
その時にでた結論が、他の編集部との真剣勝負になる以上、ベーマガぷよらー番付の上位二名を送り込むのが最良の方法ではないか、というものであった。
ベーマガぷよらー番付――それは、編集部内での『ぷよぷよ』の腕前を順位づけした公式ランキングである。
一位から一〇位までの者がランカーとして認められ、机の上に貼られたランキング表にその名が刻み込まれる。
番付の順位を入れ替えるための闘いは「公式戦」と呼ばれ、以下のようなルールのもとで実施される。
①公式戦は、自分よりも番付がひとつ上の者にしか挑むことができない。
②番付が下位の者が上位の者に勝利した場合、両者の番付は入れ替わる。
③勝負は、一〇勝先取したほうが一本。その闘いを繰り返し、先に二本を取った者が勝ちとなる。
④一本取り合うごとに、1Pと2Pのポジションの交代をする。最初の一本は、番付が上位の者が、どちらか好きなポジションを選ぶことができる。
このシステムの中で特筆すべきは、①の、番付がひとつ上の者にしか公式戦を挑むことができない、というものであろう。
たとえばボクシングのランキング戦の場合、ランキング六位の者が、一足飛びにランキング一位（あるいはチャンピオン）に挑戦することができる。
しかし、ベーマガぷよらー番付では、それは許されない。六位の者が一位になりたければ、五位、四位、三位、二位、一位――と、計五人の者を倒していかなければならないのだ。
また、新たに番付に加わろうとする者は、一〇位の人間から順番に倒して、勝ち上がっていかなければならない。
なんとも苛酷なルールであった。
そのルールにしたがって決められたぷよらー番付は、ぷよぷよ大会が開催される一週間前には、つぎのようになっていた。
一位、大出綾太。
二位、山中直樹。
三位、山下　章。
四位、手塚一郎。
五位、石井弘一。
他の編集部との対抗戦に勝つためには、一位の大出と二位の山中のコンビを出場させるのがベストであろう――それが、ベーマガ編集部の会議でだされた結論であった。
その時、露骨に不服そうな表情を浮かべた者たちがいる。
三位の山下と四位の手塚である。
番付こそ下回ってはいるが、自分たちの『ぷよぷよ』に賭けてきた情熱は、決して上の二人に劣るものではない。彼らは、そう考えていた。
実際のところ、番付一位から四位までの実力差は、紙一重であったのだ。次回の公式戦を行なった時に、今とはちがった番付ができあがることになっても、何の不思議もなかった。
さらに手塚にしてみれば、〝教祖さま〟と呼ばれながら、肝心の大会に出場できないということになれば、それは屈辱以外の何物でもない。

§2 激突!!ぷよぷよ自慢

九三年五月二十一日――

秋葉原にあるラオックス・コンピュータ館のイベント・ホールの座席は、どこかしら異様なムードを醸しだしている者たちで埋められていた。

空気が、重苦しい。

普段、ゲーム大会などが頻繁に行なわれているこのホールでも、これほどまでに張り詰めた空気に支配されることは、滅多になかった。

正面の壁には、大きな看板が掲げられている。

「出版社対抗・激突!!ぷよぷよ自慢」

看板には、そのような文字が綴られていた。

コンパイル開発、セガ販売のメガドライブ版『ぷよぷよ』を使って、出版業界ナンバーワンのプレイヤーを決めよう――それが、この日行なわれる大会の主旨であった。

したがって、場内に集まっているのは、いわゆる業界人ということになる。それも、半端でなく『ぷよぷよ』に心酔している連中ばかりなのだ。

こうした出版社対抗のゲーム大会というのは、一見和やかな空気に包まれているようでありながら、その空気の底にはとげとげしいライバル心が潜んでいるものである。

この大会で優勝して、雑誌の名前を売ろう――そう考えている者もいるだろう。

あの雑誌だけには負けられない――参加メンバーを見た時、電撃的にそう感じる者もいるかもしれない。

まちがいなく言えるのは、この闘いが、ふだん気の合う仲間と行なわれているレベルのものとは、明らかに異なるということだ。

敗れた時には、そのゲームに対する編集部の熟練度が、勝利した編集部よりも劣っているということを露呈することになる。しかも、そうした結果が、さまざまな雑誌にて報道されるのである。

ゲームの攻略記事というのが、ゲーム雑誌の売りのひとつになっている以上、出版社対抗ゲーム大会で惨敗を喫することは避けなければならない。

たとえば、Aというゲームの大会で最下位になった雑誌が、もしも「こうすればAで日本一になれる!」という特集記事を組んだとしても、それは極めて説得力の低いものとなってしまう。

今のゲームファンたちは、そのあたりまで各誌の誌面から読み取る力を持っている。

だから、本来はお祭り的なイベントであってほしい出版社大会でも、決して気は抜けない――

この日、会場にいる者の多くが、そうした文脈を理解していた。

だからこそ、ラオックスのイベント・ホールが、ぴりぴりと張り詰めた緊張感で満たされていたのである。

一般ユーザーを集めたゲーム大会とは、ちがった雰囲気になるのも、当然のことと言えた。

むろん、一般の大会であろうと、その時の状況に応じた物語が生まれてくるはずである。それはまちがいない。

しかし、出版社大会では、確実に参加者たちの背負っているものがちがうのである。

自らのプライドを賭けて。

所属する編集部の看板を賭けて。

闘いの時が、刻一刻と近づいていた。

§3 ぷよ教祖

山下がラオックスのイベント・ホールに到着したのは、大会がはじまるわずか五分ほど前のことであった。

「遅かったですなあ。早く登録しないと、出場できなくなりますぜ」

言いながら山下を出迎えたのは、ジーンズにTシャツ、その上にブルーの薄手のジャンパー、というラフな服装に身を包んだ男であった。

その指には、原稿の書き過ぎからか、ワープロだこができている。

手塚一郎――それが男の名であった。

手塚は、ぷよファンの間で、〝教祖さま〟として崇められている男である。

『ぷよぷよ』は最初、ファミコンのディスク版、しかも書き換え専用という、限られたメディアでしか発売されていなかった。実際にプレイできる環境にいた人は、それほど多くなかったはずである。

それを手塚が、人に会うたびに布教して回った。〝『ぷよぷよ』はおもしろいですよ〟と。

さまざまな雑誌で、原稿を書きまくった。〝『ぷよぷよ』がおもしろいよ〟と。

§1 プロローグ

大地が激しく揺れた。
白いかすみ草のささった花瓶が、部屋の中央に置かれたテーブルの上を、カタカタと音をたてて踊った。
時間にして約一〇秒。
奇跡的にも、花瓶は倒れることなく、わずかの水をテーブルにまき散らしただけで、その舞いを終えた。
関東地方にしては、久方ぶりの大きな地震である。
震度四――
それは、窓際のベッドに身を預け、眠りの浅瀬をさまよっていた一人の男を目覚めさせるのに、十分すぎるほどの揺れであった。
ベッドから上半身を起こした男は、虚ろな眼差しで、枕元の目覚し時計を確認する。
(昼か――)
昨夜遅くまでゲームをやりつづけていたせいか、どうにも頭がすっきりしない。
(今日は何か大切なことがあったような気がするんだが――)
原稿の締め切りでもないし、取材の予定が入っているわけでもない――いくつかの仮説を断片的に思い浮かべている男を、メガドライブにささった一本のゲーム・カートリッジが現実世界に引き戻した。
そのカートリッジの背の部分には、真っ赤な文字でこう書かれている。
ぷよぷよ――
男が、前日の深夜までプレイしていたゲームが、それであった。
カートリッジに視線をやった瞬間、男の表情が変わった。
目つきが、厳しくなった。
唇が、固く結ばれた。
「むんっ」
大きく伸びをすると、拳をぎゅっと握り、上半身の筋肉に力を入れた。
周囲の空気が、ゆらりと揺れたように見えた。
男の肉体の奥から、何かが外へ向かって放出されているかのようである。
「闘いの時は来た――」
そう言うと、目を閉じた。
一分
二分。
時間がゆっくりと経過していく。
その間、男の思考回路は、ものすごいスピードで回転をつづけていた。
昨夜の特訓を今一度、思い返しているのであった。
「理論はわかった。あとは、実戦で応用できるかどうかだ」
ひと呼吸の間をおいてから、言葉をつづける。
「究極ぷよ奥義――」
深く息を吐いた後、軽く跳ねるようにしてベッドから降りた。
そして、
「早くアキバへ向かわねば――」
つぶやきながら、手際よく、外出するための身支度を整えた。
(そういえばさっきの地震、「メガロ50」のデラックス・タイプで、おじゃまぷよを降らされた時の椅子の震動に似ていたな)
玄関をくぐりぬけた時、ふとそんな考えが頭をもたげてきて、男は、くくっと笑った。
「メガロ50」とは、ゲーム・センターに置かれている、五〇インチのモニターを使った大型筐体のことである。そのデラックス・タイプに搭載された『ぷよぷよ』は、おじゃまぷよを降らされたプレイヤーの椅子が、ガタガタと揺れるように設定されていることがある。
その揺れが、昨夜の地震の揺れに似ていたと、そう感じて、男は笑ってしまったのだ。
唇に笑みが張りついたまま、駅へとつづく道を走りだす。
赤。
黄。
緑。
紫。
走っている間も、男の頭の中で、見慣れた四色の「ぷよ」が、積み上がっては消え、消えては積み上がり、を繰り返していた。
男の名は、山下　章。
ベーマガぷよら一番付三位の戦士であった。

バトル・オブ・ぷよぷよ
■作／山下 章
■絵／高橋政輝